W numerze dyskietka 3,5" HD

INDEX 331937
ISSN 1232-938X

PC SHAREWARE

PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

Nr 5/96 (12)
(MAJ)

cena 5 zł 50 gr (55000 zł)

bCAD
domowe 3D studio

COLORING BOOK
malowanka dla dzieci

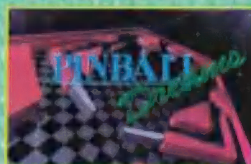
KUCHARZ
polska książka kucharska

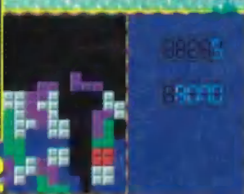
TYPE PLUS
wizytówka w pięć minut

Tu powinna znajdować się dyskietka 3,5 " z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem "program z okładki".

AIRLIFT RESCUE BAZA DANYCH
MEGA TETRIS TYPEPLUS KUCHARZ
COLORING BOOK PINBALL DREAMS

PC SHAREWARE





DYSK 12

SPIS TREŚCI

Numer, który trzymają Państwo w rękach różni się od swoich poprzedników pod wieloma względami. Wciąż pracujemy nad szatą graficzną naszego miesięcznika. I tak, tym, co zapewne spostrzegą nasi czytelnicy już po wstępnym tylko przeglądnięciu numeru jest fakt, iż po raz pierwszy w swojej historii PC Shareware ukazuje się na trzydziestu dwóch stronach w pełnym kolorze! I co równie ważne - mimo tak rewolucyjnych zmian, jego cena nie ulega podwyższeniu.

Pełny kolor pozwala przede wszystkim na odpowiednią prezentację wielu interesujących programów graficznych. Tych właśnie nie brakuje w majowym PC Shareware. Aby nie pozostać gołosłownym, kilka tytułów: TIFFY, Bmorph, Bcad. Nie zapominamy również o pozostałych czytelnikach. Dla miłośników gier przygotowaliśmy komputerową wersję popularnych "fliperów" oraz grę zręcznościową Airlift Rescue. Niesłabnącym zainteresowaniem cieszą się programy do tworzenia stereogramów, dlatego też powróciliśmy do tego tematu (Laser 3D). "Dorzucić" należy jeszcze arcyciekawe aplikacje dla Dos-a: Inkutils oraz Dos Navigatora. Szukającym chwili wytchnienia proponuję naukę chińskich ideogramów. Kto wie, ilu przyszłych sinologów rozpocznie karierę od programu Write Chines? Jak zwykle, kilka z tych "komputerowych pyszności" znaleźć można na naszym dysku.

Prawdopodobnie wiele osób posiada już nasz nowy magazyn "CD Action" (osoby zainteresowane zakupem pierwszego numeru, mogą zamówić go telefonicznie). Jeden z działów to nasze "kukułcze jajo", czyli rubryka poświęcona programom shareware oraz PD. Korzystając z faktu dużej pojemności płyty CD, podrzuciliśmy kilka "dyskożernych" aplikacji, które z powodu swej objętości nie znalazły się na dyskietkach. Tego typu dywersyjnych akcji można oczekiwać również w przyszłości.

Jerzy Kucharz

PROGRAMY Z DYSKIETKI OZNACZONO W SPISIE TREŚCI ZNACZKIEM 



Wydawca: Silver Shark
Adres wydawcy: 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (071) 34 120 83, (0 71) 34 37 071 w. 38
Redakcja:
Jerzy Kucharz - *redaktor naczelny*
Krzysztof Herla - *z-ca red. nacz.*
Jan Jankowski - *sekretarz redakcji*
Zespół redakcyjny:
Piotr Krzysztofik,Piotr Lasoń, Aleksander Lemiec, Wojciech Orawski, Marek Pawlik, Paweł Płaza, Mariusz Turowski, Piotr Wyrzykowski
Design & DTP:
Sebastian Dragun, Adam Szczerba

Druk:
Prasowe Zakłady Graficzne, Wrocław, ul. Piotra Skargi 3/5

Wszystkie programy opisane w PC Shareware można zamówić w redakcji telefonicznie lub listownie. Koszt jednej dyskietki 3.5"HD: 3zł - dla prenumeratorów, 4zł dla osób nie posiadających prenumeraty + koszta przesyłki (4.25 zł za 1 - 3 dyskietek, 4.70 zł za więcej niż 3 dyskietki)

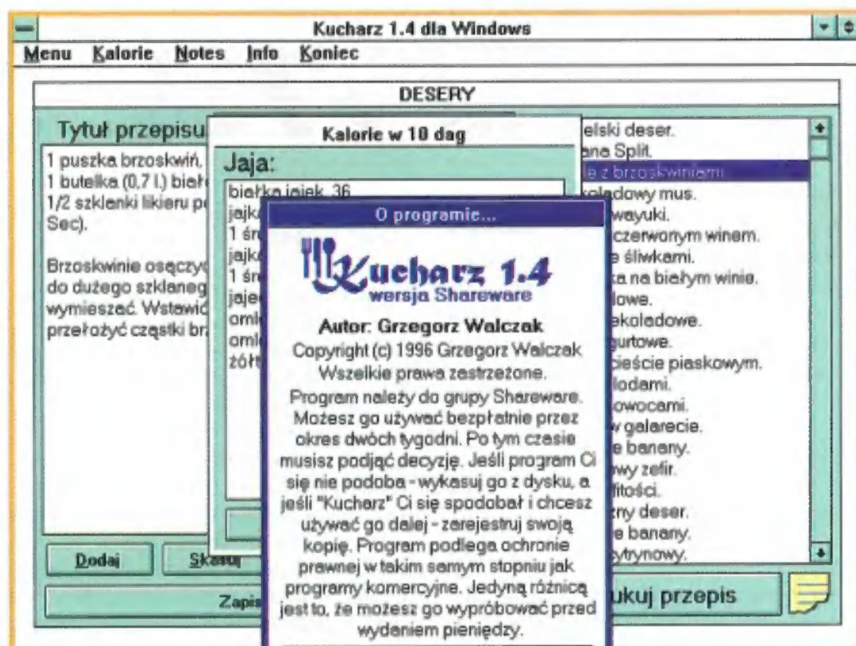
Czas realizacji zamówień na 21 dni od daty otrzymania zamówienia. Dyskietki uszkodzone można reklamować przesyłając je na adres redakcji.





Program z okładki

Człowiek nie jest rośliną pobierającą energię na drodze fotosyntezy, musi spożywać pokarmy pochodzenia organicznego aby zapewnić funkcjonowanie swojemu organizmowi. Nie jest także zwierzęciem, które dobiera pożywienie jedynie pod kątem wartości odżywczych.



Smacznego!

Zostaliśmy wyposażeni w zestaw zmysłów, wśród których wcale nie najpośledniejsze miejsce zajmuje smak. Posiadamy go wszyscy lecz w zróżnicowanym natężeniu. Osobników, wyposażonych w ten zmysł w stopniu ponadprzeciętnym nazywamy smakoszami. Są to ludzie potrafiący zamienić fizjologiczną czynność jaką jest pochłanianie pokarmów w prawdziwe misterium ze sobą w roli kapłana. Jedzenie nie jest w ich przypadku jedynie formą zaspokojenia zapotrzebowania energetycznego organizmu, lecz staje się przyjemnością samą w sobie, ucieleśnieniem idei sztuki dla sztuki. W swych smakowych poszukiwaniach przypominają podróżników z epoki wielkich odkryć geograficznych, gdyż z podobną pasją odkrywają nowe obszary dotąd nieznane ich pobratymcom. Największym przypada w udziale sława podobna do tej, jaka otacza nazwiska Kolumba czy Magellana, wystarczy wspomnieć Strogonova, Chateaubrianda lub Lukullusa. Efektem eksploracji są przepisy kulinarne skrzętnie gromadzone przez rzesze późniejszych naśladowców. Z upływem epok przepisów przybywa, powstaje zatem problem ich wygodnego przechowywania. Obecnie w sukurs adeptom sztuki gotowania przychodzi komputer. Z myślą o nich Pan Grzegorz Walczak napisał program Kucharz stanowiący dynamicznie rozwijającą się książkę kucharską. Zawarte w niej przepisy podzielone są na grupy tematyczne związane z rodzajem potraw lub wykorzystywanymi produktami (na przykład: mięso, ryby, desery, sosy itp.). Wyboru interesującej nas grupy dokonujemy w *Menu*. Po zatwierdzeniu decyzji pojawi się na ekranie okno zawierające listę przepisów zaliczanych do wybranej kategorii, z której będziemy mogli wybrać konkretną pozycję. Po lewej stronie okna zostanie wyświetlona treść receptury wraz ze spisem niezbędnych do jej realizacji składników. U dołu okna znajdziemy klawisze funkcyjne umożliwiające modyfikowanie listy (niestety, pełną możliwość wprowadzania zmian w bazie danych programu udostępnia tylko wersja komercyjna, w wersji shareware zablokowana jest operacja zapisu do plików bazowych, przez co wprowadzone zmiany nie są przez program zapamiętywane). Dodatkowo, o ile posiadamy drukarkę, możemy wybrany przepis przelać na kartkę papieru, z którą łatwiej niż z komputerem poruszać się po kuchni. W tym celu wystarczy kliknąć klawisz *Drukuj przepis*. Zdrowe żywienie wymaga kontrolowania ilości dostarczanych organizmowi kalorii. Bez tego nie bylibyśmy w stanie zapanować nad procesem tycia zgubnym dla zdrowia, samopoczucia i stosunków międzyludzkich. Szczególnie panie wiedzą, jak trudno utrzymać tak zwaną „linię" sprawiającą, że ich kształty nabierają nieodpartego uroku. Nie powinna zatem nikogo zdziwić obecność na pasku roboczym opcji opatrzonej nagłówkiem *Kalorie*. Za jej pośrednictwem możemy sprawdzać wartość energetyczną produktów wchodzących w skład przyrządzanych potraw. Podobnie jak w przypadku przepisów, lista została podzielona na kategorie związane z rodzajem artykułów żywnościowych (na przykład: *jaja, zboża, alkohol*) i po wybraniu którejś z pozycji odczytywane są informacje ze specjalnie w tym celu stworzonej bazy danych.

W niektórych sytuacjach bardzo przydatną okazuje się możliwość zanotowania na bieżąco pewnych uwag czy spostrzeżeń związanych z aktualnie wykonywaną czynnością. Podczas przeglądania przepisów wygodnie jest mieć pod ręką notes, w którym moglibyśmy zapisać na przykład jadłospis na zbliżające się przyjęcie lub listę zaproszonych gości. Nie musimy w tym celu kupować specjalnego zeszytu w sklepie papierniczym, notatnik zawarty jest już bowiem w strukturze programu. Dostęp do niego uzyskamy za pomocą opcji *Notes*. Dwie ostatnie funkcje z paska roboczego nie wymagają, jak sądzę szczegółowego komentarza. Jak łatwo się domyśleć *Info* wypisuje notkę o programie, zaś *Koniec* powoduje jego zakończenie. Na tym kończę i idę na obiad .. do McDonalda.

Jankes

Kucharz 1.4

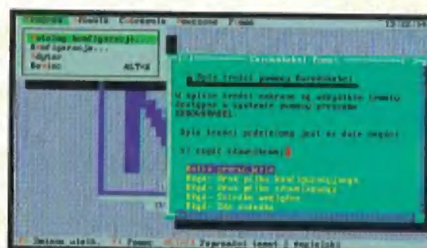
PC SHAREWARE

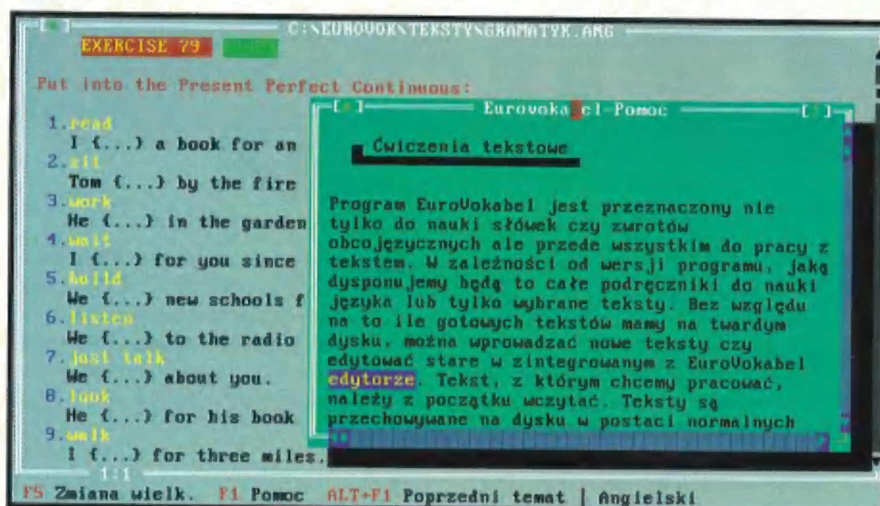
Środowisko:	WINDOWS
Autor:	Grzegorz Walczak
Konfiguracja:	286, VGA,
Rejestracja:	12 zł
Numer dysku:	12/11
Po spakowaniu:	298 KB

Nowa era

Najciekawszą i chyba najbardziej lubianą grupę programów shareware'owych stanowią te, które promują poważne, komercyjne produkty. Shareware pozwala dokładnie zapoznać się z programem przed jego zakupem i umożliwia jednoznaczną odpowiedź na pytanie, czy spełni nasze oczekiwania.

Producent decydujący się na wypuszczenie „pilota" przeważnie wprowadza w nim takich ograniczenia, które nie zabierając użytkownikowi szansy na jak najpełniejsze zapoznanie się z produktem, zabezpieczą autorowi zyski z jego sprzedaży. Przykładem takiej właśnie - ograniczonej, ale w pełni adekwatnej wersji shareware'owej jest prezentowany program EURO-VOKABEL. Jest to jeden z niewielu naprawdę dobrych programów wspomagających nauczanie języków obcych, jakie miałem okazję zobaczyć. Napisany został w Niemczech (stąd chyba ta dość niezwykła nazwa), ale istnieje jego wersja polska, która oprócz polskiego interfejsu posiada także polskie słowniki i ćwiczenia. Oprócz uczenia się wielu języków (używa się odpowiednich baz danych specyficznych dla każdego języka), Euro-Vokabel dodatkowo umożliwia uczenie się każdego elementu języka osobno (gramatyka, słówka...). Jest także w pełni rozszerzalny, to znaczy - dowolnie można zwiększać zawartość poszczególnych słowników, a także tworzyć od podstaw nowe. Z tworzeniem nowych słowników związana jest możliwość definiowania całych konfiguracji dla poszczególnych krajów - uwzględnianie znaków narodowych, kolejność znaków. Można też zmieniać napisy, przy pomocy których program się z nami komunikuje (lokalizacja interfejsu). Dla wygody korzystających autor przygotował kilka konfiguracji dla najpopularniejszych języków (angielski, niemiecki, francuski, hiszpański, łaciński i włoski), nie trzeba więc robić tego samemu, a dodatkowo można wzorować się na tych przykładach tworząc własne konfiguracje. Program jest tylko pomocą dla uczących się języków obcych na różnego rodzaju kursach. Nie proponuje bowiem jakiegoś szczególnego sposobu poznawania języka, super szybkiej czy efektywnej metody. Jest jedynie dobrym i wygodnym narzędziem, uzupełnieniem książkowej, metodycznie zorganizowanej i podanej wiedzy. Nie narzuca sposobu nauczania języka i dlatego istotna jest pomoc nauczyciela, lub co najmniej dobrego podręcznika. Podstawą całego programu jest słownik. Umożliwia on zapamiętanie danego słowa na 76 znakach oraz odpowiadającego mu opisu w innym języku na 176 znakach. Taka konstrukcja pozwala słownikowi na bardzo szybkie wyszukiwanie potrzebnych słów oraz nie limituje jego rozmiaru: jedynym ograniczeniem jest rozmiar wolnego miejsca na dysku. Wybrany słownik jest „aktywny" i osiągalny przez cały czas pracy z programem. Dostęp do niego możliwy jest na kilka sposobów: przez wybór specjalnej opcji - przeglądanie i uzupełnianie słownika; dostęp do całej jego zawartości w każdej praktycznie chwili i sytuacji - kliknięcie na nieznany wyraz (jego tłumaczenie pojawia się natychmiast). Ciekawą cechą słownika jest możliwość dodania komentarza do każdego pojęcia - ponieważ niektóre ćwiczenia polegają na wpisaniu odpowiedniej formy słowa, więc bardzo uciążliwe byłoby wpisywanie np. destine - przeznaczać (do czegoś, na coś) - a więc pełnej definicji słowa zawartej w słowniku - istotne jest tylko destine - przeznaczać (tekst w nawiasie to komentarz umożliwiający zrozumienie sensu słowa, ale nie mający znaczenia w momencie udzielania odpowiedzi w teście). Dla każdego hasła możemy podać kilka definicji (znaczeń), a przy rozwiązywaniu ćwiczeń - tylko jedno z nich, bez konieczności mozolnego wklepywania dokładnej całej, długiej definicji wraz z komentarzem. Oczywiście to, czy podczas ćwiczeń podajemy jedno czy więcej znaczeń, można swobodnie modyfikować. Euro-Vokabel posiada dużą różnorodność ćwiczeń. Poczynając od prostych zadań słownikowych polegających na przetłumaczeniu żądanego słowa, po skomplikowane „operacje" dopasowywania odpowiednich form gramatycznych w odpowiednie miejsca w zdaniu. Użytkownik ma możliwość tworzenia własnych zestawów ćwiczeń. Warto podkreślić, że system pomocy kontekstowej jest bardzo rozbudowany. Hasła w nim zawarte przynoszą z sobą odpowiedzi na wszystkie pytania i wątpliwości. Interfejs programu oparty na bibliotece Turbo Vision jest przejrzysty i intuicyjny. Każdy, kto spędził przed komputerem chociaż kilka godzin, powinien bez problemów opanować obsługę tego programu. Uważam, że warto polecić Euro-Vokabel wszystkim pragnącym uprzyjemnić, uatrakcyjnić i ułatwić sobie naukę języków obcych. Forma pomocy w nauce oferowana przez program jest naprawdę wartościowa. Szerokie możliwości konfiguracji pozwalają wykorzystać EURO-VOKABEL do nauki wielu różnych języków przez kilka osób, z których każda może inaczej ustawić parametry pracy (np. język). W Niemczech o tym właśnie produkcie mówi się, że otwiera „nowy rozdział" w przemyśle programów edukacyjnych.





Fido

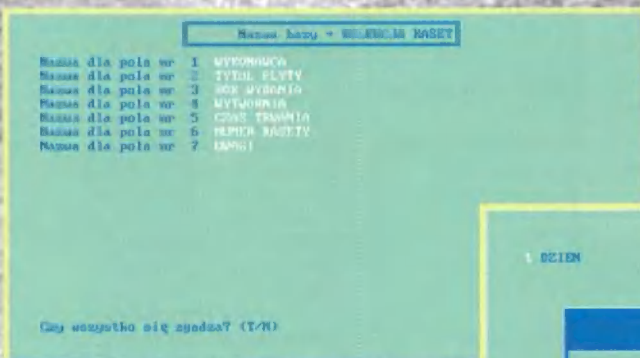
EUROVOKABEL

Środowisko:	DOS
Autor:	Mirosław Baranowski
Konfiguracja:	286
Rejestracja:	tel.
Numer dysku:	2/29
Po spakowaniu:	jeden dysk

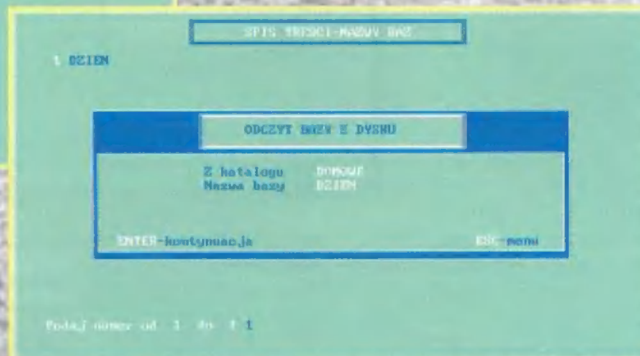
Program z okładki

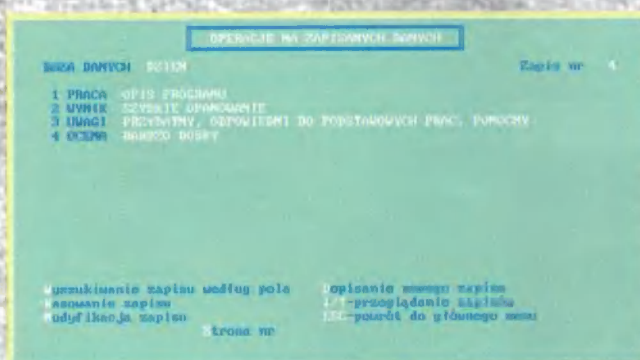
Bez tłoku

Bazy danych to poważna część przemysłu software'owego. Obok arkuszy kalkulacyjnych są one podstawowym narzędziem pracy dla menedżerów, deweloperów, analityków giełdowych, logistyków. Nic dziwnego - informacja jest zawsze w cenie. Bazy danych to jednak nie tylko bardzo drogie aplikacje tworzone przez firmy - rekiny rynku komputerowego. Rośnie potrzeba wykorzystywania ich w domowych celach: planowanie budżetu rodziny, segregowanie pozycji w biblioteczce czy w zbiorach kaset. Przesadą byłoby tu wykorzystywanie takiego Accessa 2.0, a i atrakcyjny zestaw Insight Software Solution dla niektórych może być zbyt rozbudowany. Z pomocą przychodzą jak zwykle twórcy shareware, którzy za niezbyt wygórowaną cenę proponują pomysłowe i przydatne programy. Dzieło Zbigniewa Domańskiego jest takim programem - małym ale fajnym.



Baza Danych 1.5 to program do logicznego składowania i porządkowania wszelkich informacji. Nie atakując nas jaskrawymi kolorami i barwami typowymi dla superprodukcji tego typu powstałych w laboratoriach Microsoftu, w prosty i zwięzły sposób rozwiązuje nasze problemy związane z porządkowaniem danych. Przed przystąpieniem do pracy, na twardym dysku trzeba utworzyć katalog Baza i tam skopiować pliki programu. Po uruchomieniu Bazy Danych od razu możemy przystąpić do budowania „mieszkania" dla naszych informacji. W menu głównym znajdują się opcje: zapisu, odczytu, zakładania bazy danych, sortowanie i operacje na danych, możliwość wyjścia z programu oraz informacje o nazwie bazy znajdującej się w danym momencie w pamięci i o ilości dokonanych zapisów. Wybieramy *Zakładanie Bazy* i przechodzimy dalej. Podajemy nazwę bazy, liczbę pól (ilość „przegródek", w które „wkładamy" informacje) i nazwy dla nich (np. w bazie Kolekcja Kaset umieszczamy pola: wykonawca, tytuł płyty, rok wydania, itd.). Teraz należy dokonać zapisu i można przystąpić do pracy. Na początku przyporządkowujemy konkretnym nazwom pól odpowiednie informacje - np. Wykonawca: Soundgarden. Następnie mamy do wyboru parę opcji do „zarządzania" zapisanymi danymi: *Wyszukiwanie zapisu według pola* (wpisujemy, jakie pole ma być przeszukiwane - np. gdy chcemy znaleźć wszystkie płyty Soundgarden, wpisujemy Wykonawca i po wpisaniu nazwy zespołu przenosimy się do tego pola), *Kasowanie, modyfikacja, dopisywanie informacji* (np. wpisujemy kolejną pozycję do pola Tytuł Płyty). Między poszczególnymi „zapisami" można „przechodzić" za pomocą strzałek kursora. Można też wrócić do menu głównego i zapamiętać bazę. Po stworzeniu bazy w katalogu programu pojawiają się nowe podkatalogi: z naszymi bazami oraz spis katalogów i nazwy baz. W wersji shareware można dokonać 15 zapisów pozycji w bazach danych (po zarejestrowaniu ponad 400!). Autor wraz z pełną wersją dostarcza gratis programy Zapominalski, Szyfr i Totolotek. Baza Danych 1.5 to program bardzo użyteczny. Pozwala nam uporządkować informacje w logiczny oraz przejrzysty sposób. Równie łatwy jest dostęp do danych i ich modyfikacja. Bez wszelkich Zapytań, Kreatorów, opcji Top itd. jest rozsądnym (czytaj: bez przesady jeśli chodzi o cenę) pomocnikiem przy pracy z coraz ważniejszymi, coraz bardziej natarczywymi i coraz potężniejszymi zalewami i potokami informacji. Może przynieść ulgę.





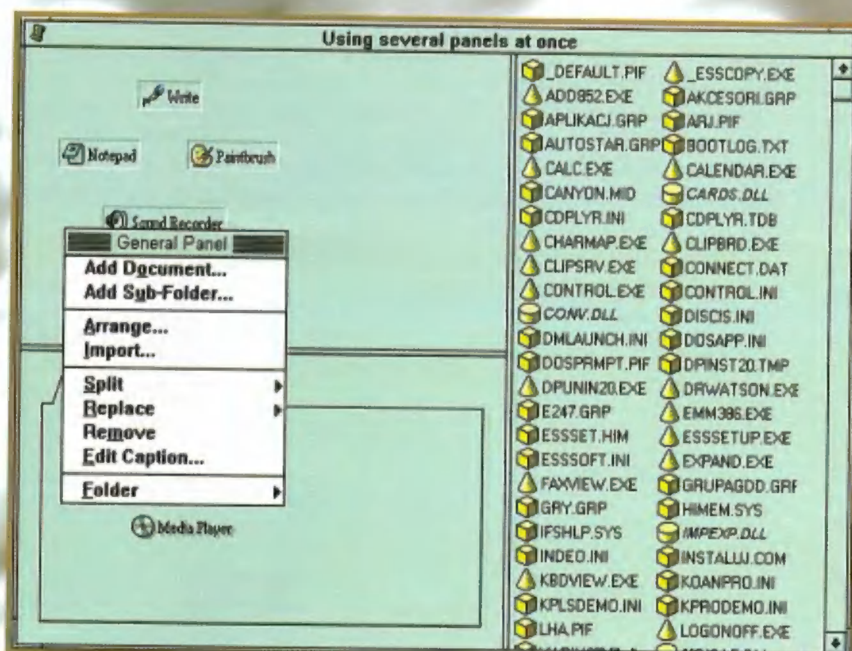
Mariusz

Baza Danych 1.5

Środowisko:	DOS
Autor:	Zbigniew Domański
Konfiguracja:	386
Rejestracja:	30 zł
Numer dysku:	12/3
Po spakowaniu:	55 KB

PC Mac?!

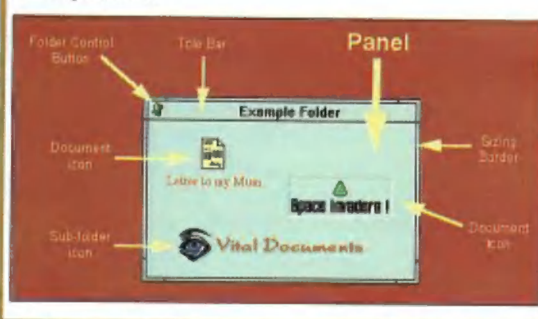
Wayfarer to alternatywa w stosunku do windowsowskiego Menedżera Programów. Jednak nie tylko go zastępuje. Dzięki tej pomysłowej nakładce nasze stare okienka przybierają atrakcyjną formę, znaną z systemu Mackintosha czy z Windows'95.



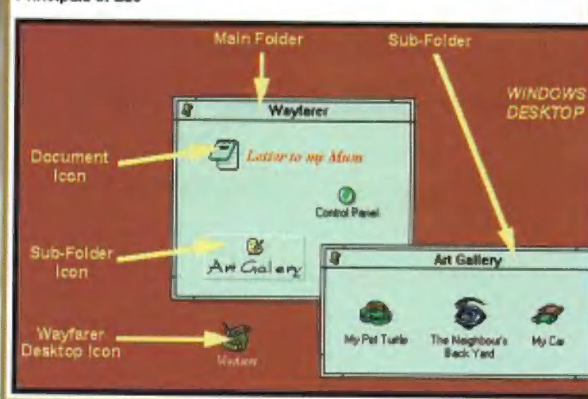
Każda rewolucja pociąga za sobą radykalną zmianę w sposobie zachowania ludzi, ich nawykach, przyzwyczajeniach. Pojawienie się w sierpniu ubiegłego roku systemu Windows'95 musi w tej perspektywie być postrzegane jako wydarzenie rewolucyjne. Wprowadzenie pełnej wielozadaniowości, długie - opisowe nazwy plików, plug and play, innowacja techniczna (inna filozofia działania) - wszystko to traktujemy jako nową jakość w informatyce. Do dyskusji nad systemem Windows'95, do debat nad jego stosunkiem do Macintosha, dochodzi też wątek metamorfozy estetycznej produktu Microsoftu. Tutaj właśnie najlepiej widać znaczenie, jakie ma data jego premiery. O ile bowiem nie każdy może tak od razu przesiąść się na drogi, pamięciożerny 32 - bitowy system, o tyle i tak wszyscy chcą uczestniczyć w tych przełomowych wydarzeniach. Jak mogą to zrobić? Dostosowując przynajmniej wygląd swoich starych „okienek" do szlagiera. We wcześniejszych numerach naszego pisma przedstawiliśmy już kilka produktów ułatwiających to. Dziś prezentujemy program, który umożliwia zmianę pierwszej wizytówki Windows 3.x - Menedżera Programów.

Wayfarer należy do rodziny nakładek (Shell) na systemy operacyjne, mających na celu usprawnienie procesu zarządzania, porządkowania, uruchamiania programów i dostępu do plików. Program został stworzony, aby rozwiązać pewne „systemowe" kłopoty związane z używaniem Windows 3.1 i 3.11. Mimo że dzieło Microsoftu dużo zrobiło na drodze uwalniania się od topornej filozofii command prompt serwowanej nam przez DOS, to i tak warunki do wykonywania pewnych operacji są dalekie od doskonałości. Menedżer Programów zamiast upraszczać - komplikuje. Rozbudowany system okienek, ikonek „rozmieszczonych" na płaskiej powierzchni monitora utrudnia znalezienie tego, co w danej chwili jest potrzebne: trzeba zminimalizować wszystko i przebiec badawczym wzrokiem po pulpicie. Wayferer, idąc za systemem operacyjnym Macintosha, proponuje nam „przestrzenną", „wypukłą", hierarchiczną strukturę folderów i sub-folderów, po której poruszamy się nie przez odwoływanie się do pasków menu, lecz dzięki pełnemu wykorzystaniu wszystkich funkcji myszki. Umożliwia lepszą kontrolę programów, aplikacji, plików reprezentowanych przez ikony i obrazki. Folderowa struktura sprawia, że cały system jest bardzo mobilny (można zamknąć każdy jego element), szybki i ma nowoczesny interfejs. Instalacja Wayfarera polega na skopiowaniu plików wayfarer.exe i wayfarer.hlp do określonego katalogu (najlepiej do katalogu głównego Windowsa) i wystartowaniu programu (wayfarer.exe). Na dole, po lewej stronie ekranu przybywa nam nowa ikona. Zmieniamy nasz Shell przez najechanie myszką na tę ikonę, wybranie prawym przyciskiem *Options*, dokonanie odpowiednich ustawień (*Windows Shell - Wayfarer*) i wystartowanie na nowo Windows. Na nowym ekranie naszych „okienek" znajduje się tylko jedna ikona. Po najechaniu na nią rozpoczyna się praca z Wayfarer. Użytkownikowi Windows 3.1 od razu rzuca się w oczy, że wszystkie działania za pomocą myszki odbywają się po jednokrotnym kliknięciu. Po drugie - w równym stopniu wykorzystywane są obydwa klawisze, generalnie: lewy związany jest z wykonaniem jakie-

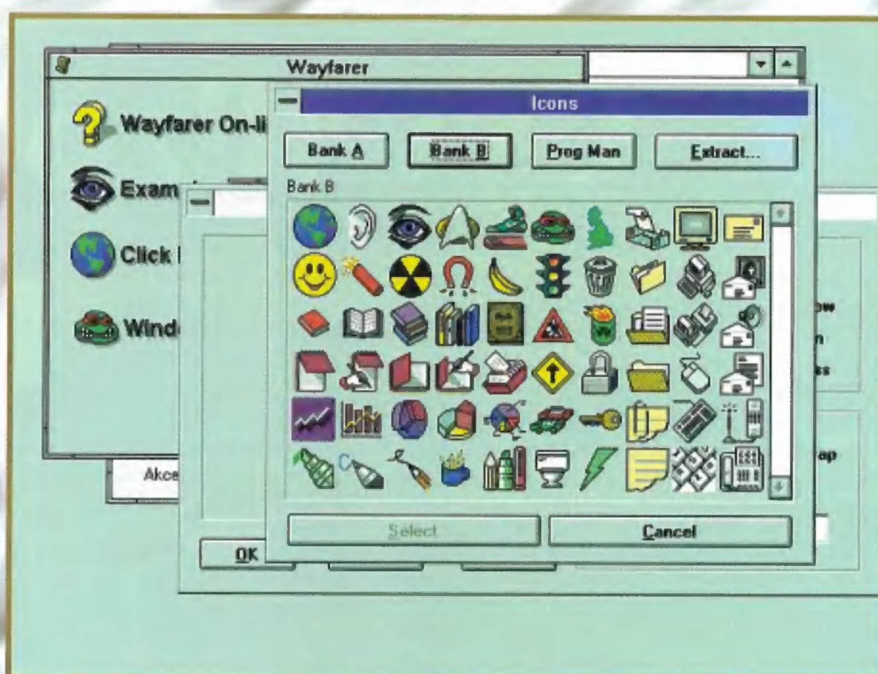
Anatomy of a folder

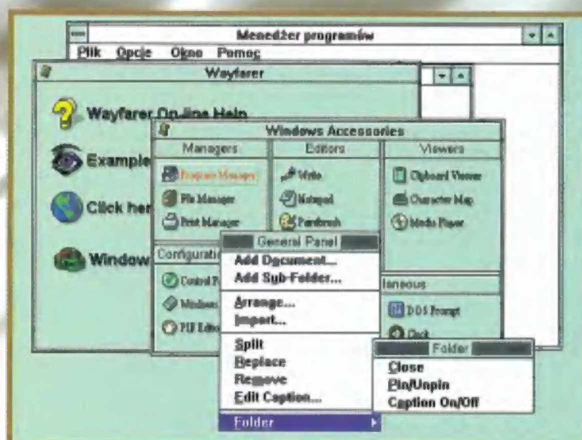


Principals of use



gość zadania, prawy - zmienia coś (edycja, zmiana obiektu). Po trzecie - uruchomieniu programów nie towarzyszą żadne „wstępne pytania" czy okienka dialogowe, po prostu następuje szybki start, a opcje ustalane są domyślnie (można je zmienić później). Poza tym wszystko tu jest ładne - trójwymiarowe, kolorowe i nowoczesne. Po kliknięciu ikony Wayfarera otwiera się pierwszy, główny folder. Program dokonał już ustaleń co do systemu, mamy wstępne rozwiązania oraz przykłady. Możemy teraz przejść do własnej budowy. Wayfarer pozwala porządkować nam informacje zawarte w naszym komputerze przez ułożenie ich w system folderów, sub-folderów i dokumentów (plików), które rozmieszczone są na panelach. Panele to takie płytki, na które dzielą się „powierzchnie" folderów. „Stworzenie" nowego folderu dokonuje się w folderze głównym - na panelu klikamy prawym przyciskiem, dodajemy folder i określamy jego nazwę. Foldery mogą być podzielone na wiele części (po kliknięciu prawym przyciskiem myszki na pole główne danego panelu wybieramy Split i interesujący nas parametr), w których umieszczamy różne elementy. Foldery nie posiadają pasków menu - wszystko wykonuje się przy pomocy myszki. Określamy zatem program, który ma się znaleźć w folderze (na





panelu głównym - *General Panel* wybieramy *Add Sub-Folder* lub *Add Document*, później *Browse*) i jego graficzną reprezentację (*Edit Appearance*: ustalamy ikonę - bardzo duży wybór - *Bank 1*, *Bank 2* i *Prog Man.* - który można jeszcze wzbogacić przez łatwe dodanie nowych ikon (*Extract*), czcionkę itd.). Istotą Wayfarera jest łatwość dostępu do programów znajdujących się w folderach czy też do konkretnych plików bez konieczności ich szukania w katalogach aplikacji. Sami decydujemy, co gdzie ma się znajdować. Jest to możliwe dzięki wprowadzeniu funkcji paneli, które są „logicznymi miejscami", gdzie układamy i „przechowujemy" stosy z informacjami. Wayfarer dysponuje trzema rodzajami paneli: ogólny (*General*), do przeglądania (*Browser*) i wieszak (*Tab*). Panel ogólny pełni funkcję podobną do Menedżera Programów - jest to obszar, na którym znajdują się ikony i ich grupy reprezentujące dokumenty, programy i sub-foldery, i skąd można uruchomić aplikacje. Z kolei *Browser Panel* zbliżony jest do Menedżera Plików. Dla poszczególnych plików w systemie ustalane są małe ikonki. Panel ten reprezentuje aktualny stan dysków naszego komputera, który można kontrolować: ustalamy, jaki rodzaj plików ma być uwzględniony, konfigurację (pliki poszczególnych typów *.com, *. doc, itp.), rodzaj rozmieszczenia ikonek, grupowanie, graficzną reprezentację (*The visual appearence of each file*). Tab Panel to zbiór mniejszych paneli, które zostają ułożone w stosy jeden na drugim. Każdy element stosu posiada swoją nazwę umieszczoną na zakładce, co ułatwia komunikację z komputerem. Każdy panel w Wayfarer ma swoje menu, które rozwijamy po kilknięciu prawym przyciskiem myszki. Tutaj decydujemy o: zastępowaniu, zmianie rodzaju panelu, dzieleniu, usuwaniu, itd. Widać już, jak odmienna jest filozofia działania Wayfarera w stosunku do Menedżera Programów. Aby oswoić się z innością tego programu i docenić jego zalety, trzeba dość długo „bawić się" nim - trzeba wniknąć w jego strukturę i logikę. Jest to dosyć żmudne zajęcie, ponieważ w przeciwieństwie do programu Microsoftu, tutaj wszystko musimy robić ręcznie, sami ustalać strukturę, porozkładać programy, pliki, informacje. Na początek można oczywiście pomóc sobie pracując na zaimportowanym Menedżerze Programów. Na odsiecz przychodzi nam też świetnie i mądrze wykonany kontekstowy help (krótkie teksty, łatwe „skakanie" po tematach, ilustracje i przykłady). Po zgłębieniu tajników Wayfarera nie będziemy już chcieli wrócić do tradycyjnego windowsowskiego shella: program oferuje nam to, o czego brak oskarżali okienka „wyznawcy" Macintosha. Złożona nam oferta jest nie do odrzucenia.

K. O'She



Wayfarer



Środowisko:	WINDOWS
Autor:	Ian Clifford Heath
Konfiguracja:	386, 2MB RAM, VGA, Windows 3.1 lub 3.11
Rejestracja:	Freeware
Numer dysku:	12/5
Po spakowaniu:	498 KB

Cywilizowanie DOS-a

DOS został stworzony, aby umożliwić użytkownikowi łatwy kontakt z komputerem. Być może w czasach gdy powstawał, wydawał się narzędziem doskonałym. Jednakże wszystko ma swój kres - wymagania rosną, gust co do tego, co należy uznawać za wygodne zmienia się i możliwości DOS-owskiego interfejsu w dziedzinie przeprowadzania operacji dyskowych dziś nie zadowoliłyby nawet jaskiniowca. Nie jest więc dziwne, że powstały nakładki umożliwiające przeprowadzanie tych operacji bardzo sprawnie i szybko. Lecz z drugiej strony, DOS jako system operacyjny obronił się. Pomimo pewnych niedoskonałości, wciąż jest bardzo popularny. Dlatego zaczęły pojawiać się programy „ulepszające" go.

Programem takim jest pakiet Inkutils. Zawiera on kolekcję narzędzi pomocnych w obsłudze DOS-a. Autor postarał się stworzyć jak najbardziej przyjazny program, dający użytkownikowi maksimum swobody w pracy z systemem operacyjnym Microsoftu. O jego możliwościach możemy się dowiedzieć po uruchomieniu pliku Inkutils (*The Inkutils User Guide*). Wybierając odpowiednią opcję, otrzymujemy pełną informację zarówno o przeznaczeniu danego „pomocnika", jak i o sposobie jego uruchomienia i wszystkich dostępnych parametrach.

Przejdźmy zatem do konkretów. *Plik Dedit* (*Description Editor*) pozwala nam na opisywanie plików. Po uruchomieniu otrzymujemy okno umożliwiające nam łatwe przemieszczanie się po katalogach i ewentualne dodanie do każdego pliku komentarza, który po ponownym uruchomieniu Dedit możemy odczytać. Ułatwia to nam określenie przeznaczenia lub zawartości danego pliku. *CC* (*Cache Control*) jest bardzo pożytecznym programem ułatwiającym sterowanie cache-em (SmartDrive lub kompatybilne). Pokazuje nam panel, na którym mamy wyszczególnione wszystkie dyski i informację na temat ich cache-a. Zamiast mozolnie „wklepywać" kolejne komendy instalujące lub kasujące parametry, na przykład SmartDrive-a, możemy to w łatwy sposób ustawić wciskając odpowiednią opcję w *CC*. *EE* (*Evaluate Expression*) to rodzaj osobliwego kalkulatora. Po pierwsze, może on służyć w „normalny" sposób - do liczenia (ciekawostką jest, że wszystkie przeprowadzane w nim operacje pokazywane są równocześnie w systemach: dziesiętnym, szesnastkowym, binarnym i jako znaki). Po drugie, po zainstalowaniu go w pamięci operacyjnej (opcja */install*; ten sposób instalacji dotyczy również innych programów.), możemy kopiować do naszego komputerka linijki danych z plików i na nich przeprowadzać operacje arytmetyczne. DD (*Delete Directory*) rozszerza umiejętności DOS-owskiego *„del-a"* na katalogi. Możemy, wybierając odpowiednie komendy (wszystkie komendy każdego z narzędzi zostają wyświetlone po uruchomieniu danego programu z opcją */?*), kasować od razu całe katalogi wraz z plikami lub tylko same pliki. Dokonuje się to „wizualnie" - w estetycznej ramce. Na koniec otrzymujemy informację, ile danych zostało skasowanych i ile jeszcze mamy wolnego miejsca na dysku. Program pozwala na zabezpieczenie danych przed skasowaniem (komenda *DD/protect* nazwa_pliku - usunięcie zabezpieczenia dokonuje się przez *DD/unprotect* nazwa_pliku). *CE (Critical Error)* ułatwia nam orientację w przypadku wystąpienia enigmatycznego *„Retry, Ignore, Fail or Abort"*. Jeżeli zainstalujemy program, otrzymamy pełną informację o źródle naszych problemów. *TM (Text Mode)* pozwala ustawić dostępny tryb tekstowy - na przykład, standardowe 25 linii możemy zamienić na 28. Istnieje tutaj też opcja, dzięki której możemy automatycznie ustawić największy z możliwych tryb pracy na naszej „maszynie". Również tutaj możemy zadecydować, jak będzie reagować klawiatura na ciągłe wciśnięcie klawisza (ustawiamy ilość znaków pojawiających się na sekundę oraz czas, po jakim nastąpi samopowtarzanie znaku). *LE (List Executables)* wyświetla tylko pliki z rozszerzeniem wykonywalnym (EXE, COM, BAT). Ułatwia to uruchamianie danego programu i nie zmusza do uciążliwego poszukiwania „czegoś z EXE" na końcu. *MCD (Make and Change Directory)* ułatwia zakładanie kilku katalogów i podkatalogów. Wystarczy np. wpisać *MCD \demo\girls\sex*, aby uzyskać od razu trzy katalogi - jeden w drugim. Narzędzie to pozwala nam również zabezpieczyć katalogi przed skasowaniem przez DD (dzięki opcji */protect*). *FM (Fast Mouse)* powoduje szybsze działanie programów wykorzystujących mysz. Redukuje czas zabierany na „resetowania" myszy. *DZ (Divide by Zero)* to narzędzie, które ułatwia nam działanie w przypadku wystąpienia błędu dzielenia przez zero. Pokazuje, który program spowodował błąd i pozwoli na dalszą kontynuację pracy (w przeciwieństwie do DOS, który najczęściej przerywa jego działanie narażając nas na utratę cennych danych). Na zakończenie *IP (Inkutils Present)* - program ten mówi nam, które z narzędzi Inkutils jest zainstalowane w danej chwili w pamięci operacyjnej komputera. Wydaje się, że Inkutils stanowi ciekawą ofertę na drodze „cywilizowania" DOS-a. Po zainstalowaniu ścieżki dostępu do jego narzędzi (np. DZ, CE) w autoexec praca na komputerze stanie się o wiele łatwiejsza i szybsza. I chyba o to przede wszystkim chodzi?

Fisher

INKUTILS 1.03

Środowisko:	**DOS**
Autor:	**Mark Jncley**
Konfiguracja:	**Dos 3.0**
Rejestracja:	**17**
Numer dysku:	**12/6**
Po spakowaniu:	**200 KB**

Atlasowe potyczki

Zmieniająca się rzeczywistość uświadamia nam, że nasz kraj zbliża się do Europy (inna sprawa, że - jak powiedział Pietrzak - Europa jeszcze szybciej ucieka). Tak więc, jak na porządnego Europejczyka przystało, powinniśmy orientować się w świecie, w którym żyjemy.

Oczywiście ogólne pojęcie o tym, co się dzieje na naszej Ziemi możemy zdobyć tylko na solidnym fundamencie wiedzy geograficznej. Bo cóż z tego, że dowiemy się o czymś co wydarzyło się na Korsyce, jeśli nie mamy nawet pojęcia gdzie ona leży. Oczywiście, że trochę tutaj żartuję - nikogo nie trzeba przekonywać o potrzebie znajomości geografii. Każdy inteligentny człowiek powinien wiedzieć, gdzie przyszło mu żyć. Przydaje się to nie tylko w popisach erudycji, bowiem w codziennym życiu musimy również często wykazywać się orientacją w tych sprawach. Jeszcze inne przesłanki kierują dziećmi. Dla wielu z nich lekcje geografii nie należą do najprzyjemniejszych. „Wykuwanie" na pamięć, gdzie znajduje się Albania lub co jest główną gałęzią przemysłu w Belgii może zniechęcić do dalszej pracy z atlasem. Dlatego program zaproponowany przez Torpedo Software o nazwie Europe! wydaje mi się bardzo pożyteczny. Skrótowo, w dwóch słowach można go określić tak: nauka i zabawa. Program ten zrobiony w formie quizu pomoże nam (lub naszym dzieciom) w poznaniu geografii Europy. Mamy do wyboru kilka opcji nauki. Po wejściu do menu głównego przyjazne ikony zapraszają nas do wypróbowania naszych wiadomości z dziedziny wiedzy o naszym kontynencie. Możemy



maksymalny czas przeznaczony na odpowiedź. Od naszych wiadomości oraz od szybkości reakcji zależy, ile punktów przyzna nam komputer. Po „przerobieniu" całej Europy dowiadujemy się, ile punktów zebraliśmy. W podobny sposób gramy (uczymy się?) również w innych kategoriach geograficznych, które wybieramy w menu głównym: stolice, przemysł w danym kraju oraz krainy geograficzne. Pozostałe ikony pozwalają nam na ustawienie czasu, który chcemy mieć na odpowiedź, włączenie/wyłączenie dźwięku, uruchomienie pomocy (ikona - „???") oraz wyjście z programu.



zacząć od poznania krajów Europy. Po zaakceptowaniu tej opcji otrzymujemy na ekranie obraz mapy państw bez ich nazw. My sami musimy określić, jakie to państwa pokazuje komputer. W lewym dolnym rogu pojawiają nam się nazwy państw oraz

Na koniec otrzymujemy wyświetloną kartę z wynikami, jakie osiągneliśmy podczas zabawy. Europe! to dobry pomysł na połączenie nauki z grą. Jestem przekonany, że dla dzieci będzie on znakomitą pomocą w zgłębianiu tajemnic geografii. Jednocześnie nasze pociechy mają okazję pobawić się. Nic bardziej pożytecznego! Chciałbym zachęcić Was do przyjrzenia się Europe! również dlatego, że jego autor przewiduje (po opłacie rejestracyjnej) przysłanie pełnej wersji programu, która nazywa się Around the World i jak się chyba domyślacie umożliwia poznanie krajów leżących na pozostałych kontynentach. Opisywany dzisiaj program jest jak gdyby pierwszym etapem cyklu, co nie zmienia faktu, że sam w sobie stanowi on zupełnie niezależną i odrębną całość. Zatem życzę przyjemnej zabawy i nauki z Europe! A może spróbujecie urządzić rodzinne potyczki w znajomości geografii. Eee,.. chyba nie. Przecież dorośli nie lubią ośmieszać się przed dziećmi!

Piotr Krzysztofik

Europe!

Środowisko:	DOS
Autor:	Torpedo Software
Konfiguracja:	VGA, Myszka,
Rejestracja:	14 $
Numer dysku:	12/7
Po spakowaniu:	147 KB

„Chińskie pismo - pismo ideograficzno-fonetyczne, którym zapisywano od III tysiąclecia p.n.e. język chiński; najstarsze zabytki od XV w. p.n.e.; liczy około 50 tys. znaków - rysunków; współcześnie w użyciu 3-6 tys.; różne style."

Chińszcz

Po tej encyklopedycznej definicji zapewne ironicznie brzmi fragment opisu Write Chinese: „Nauka chińskiego nie jest aż tak groźnym wyzwaniem, jak by się to na pierwszy rzut oka mogło wydawać" - dalej jesteśmy pocieszani, że z całego olbrzymiego systemu znaków stworzonego przez Chińczyków wystarczy opanować około trzystu, a bez trudności będzie można zrozumieć jakieś dwie trzecie dowolnego oryginalnego tekstu. Program obiecuje nas nauczyć połowy tej potrzebnej ilości (pozostała część po zarejestrowaniu produktu). Wymagania sprzętowe programu są minimalne, no może pomijając subtelną sugestii autorów, żeby zaopatrzyć się w specjalną „children mouse" tzn myszkę dopasowaną rozmiarem do dłoni dziecka, na wypadek gdyby z programu miały korzystać nasze pociechy. Autorzy nie zalecają też uruchamiania programu pod Windowsem, jednak jedynym argumentem jakim tu dysponują jest możliwość zniekształcenia melodyjki akompaniującej wejściu do programu. Najambitniejszych amatorów "chińszczyzny" ucieszy na pewno fakt, że możliwe jest wydrukowanie ekranów programu przez Graphic.com z poziomu DOS-a. Jako ciekawostkę można również dodać, że istnieje niemiecka wersja dzieła państwa Yee - "Lerne Chinesisch Schreiben", dostępna po wniesieniu opłaty rejestracyjnej (ale niestety znacznie wyższej niż za wersję angielską). Główny pomysł, na którym opiera się program to symulacja pisania znaków - rysunków chińskiego alfabetu na kwadratowej planszy o dziewięciu polach. Użytkownik może wybrać tradycyjną lub uproszczoną pisownię. Dla każdego znaku podawana jest mandaryńska i kantońska odmiana wymowy, postać drukowana znaku oraz objaśnienie znaczenia. Znaki rysujemy pociągnięciami myszy. Co ważne, program kontroluje nie tylko końcowy wygląd znaku, ale też sposób stawiania kolejnych linii i elementów danego znaku. Program wita nas trzema ideogramami (chińska nazwa produktu). Na ekranie tytułowym mamy też niewielkie menu. W *For Instructions* opisane są zasady chińskiej pisowni, rodzaje kresek, różnice między pisaniem piórem i myszką a tradycyjnym pędzelkiem, znajduje się tu także wybór literatury dla zainteresowanych, a nawet zachęta do poczytania pism Mao Tse-tung' a. Na początek można sobie te informacje darować. Podobny stopień przydatności związany jest z następną opcją z menu - „*For Important Technical Information*". Jeżeli już udało nam się uruchomić program, naprawdę nie jest konieczne tam zaglądać. „*For ASP Ombudsman Information*" to krótka

T HELP

S

PREVIOUS NEXT HELP

LESSON 4

到

DEFINITIONS

to arrive
to go
to attain, reach

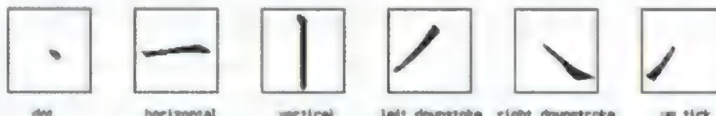
andarin Romanization:

yzna !!!

notka o organizacji skupiającej autorów oprogramowania sharewarowego. W *„For Registration Information"* znajdziemy standardowe zasady rejestracji programu. Po wysłuchaniu początkowej melodyjki, która stwarza odpowiedni klimat, wchodzimy do właściwego menu (Enter). I tu praktyczna uwaga: przed wybraniem numeru lekcji, od której chcemy zacząć: dobrze jest ustawić kilka opcji: *Switch Character Set* - umożliwia przełączanie się z tradycyjnego (*Traditional*) na uproszczony (*Simplified*) typ pisowni. Ustawienie tej opcji obowiązuje w całym środowisku programu. *Turn Off Sound* - likwiduje nieprzyjemne buczenie sygnalizujące popełnienie błędu, ale pozbawia też nagrody za postępy w nauce- miły dźwięk dzwoneczka. *Change Mouse Sensitivity* - zmienia czułość myszy (polecam ją ustawić na poziomie poniżej pięciu - likwiduje to skutki drżenia ręki. Teraz wybieramy numer lekcji i (...) przechodzimy do kolejnego menu. Na początek proponuję spróbować skopiować przykładowy znak (z podpowiedzią lub bez), a potem już bez modelu - kliknąć na jednym z trzech przycisków: *Copy Character From Model With Stroke Order Help, Copy Character From Model Without Stroke Order Help* oraz *Write Character Without a Model.* Nasze pole do popisu to kwadratowa kratkowana plansza. Myszką „rysujemy" znak, a program akceptuje lub nie nasze pociągnięcia. Każdą literkę można ćwiczyć dowolną ilość razy, a w ciężkich chwilach wspomóc się Help-em, który dorysowuje za nas jedną kreskę. Wewnątrz menu lekcji dostępne są też możliwości sprawdzenia nabytych umiejętności: *Cumulative Random Character Quiz* - do podanej definicji dorysowujemy właściwy znak (Help działa jak w normalnym trybie uczenia się); *Give Mandarin/Cantonese Transliteration* - ćwiczy umiejętność łacińskiej transkrypcji znaków chińskich i formy drukowanej; *Select Definition From Multiple Choice* - dobieranie jednej z sześciu definicji do wskazanego znaku (można pozostawić pytanie bez odpowiedzi i przejść do następnego); *Cumulative Random Definition Quiz* - dobieramy właściwą definicję, ale tu obowiązują wszystkie poznane dotychczas znaki, nie tylko te z bieżącej lekcji. Przed zakończeniem lekcji można jeszcze skorzystać z opcji: *Display Exercise Sheets For Screen Print* - umożliwia wydrukowanie wszystkich znaków z danej lekcji do samodzielnego ćwiczenia (już na papierze!). Po lekcji wracamy do poprzedniego menu, żeby wybrać następną literę, alby trochę urozmaicić sobie naukę: *Character Index* - z czterech tablic wybieramy kliknięciem dowolny znak, którego chcemy się nauczyć; *Search For Definition Keyword* - dla zadanego słowa dostajemy listę związanych z nim znaków, które możemy sobie wybrać do nauki (niestety nie można wrócić do wybranej listy znaków i dane słowo trzeba wpisywać od nowa). Pracę kończy się standardowo *Escape-em*. *Write Chinese* to wciągająca zabawa dla wszystkich i na pewno duża pomoc dla tych szczególnie zainteresowanych. Oferowana wersja sharewa-re'owa jest pełnowartościowym programem edukacyjnym naprawdę godnym polecenia. Zatem, zobaczmy co to takiego ta „chińszczyzna" i dajmy się wciągnąć w świat skomplikowanych ale i ciekawych znaków. Na koniec proste „ćwiczonko": proszę napisać słynne „kocham cię" czyli "I love you" w chińskiej wersji językowej - świetna rozrywka, a i na przyszłoroczne Walentynki jak znalazł...

Małgorzata Tarnowska

More than thirty different types of strokes are recognized in Chinese characters, of which six are generally considered as basic:



dot | horizontal | vertical | left downstroke | right downstroke | up tick

Compound strokes are made using various combinations of the six basic strokes, often modified with a hook:



In printed script (which is the writing style presented in this program), the angles between the basic strokes making up a compound stroke should be clear and distinct. Until you become experienced, it is recommended that you BRIEFLY PAUSE between each sub-stroke of a compound stroke. This program checks for distinct angles in your compound strokes at positions such as are indicated by the red arrows.

If your angles are indistinct, this program will not recognize your strokes.

NEXT HELP

4

INITIONS

asure word for objects
and people)
s, this one

n:

WRITE CHINESE 1.53

Środowisko:	DOS
Autor:	Thomas and Dafna Yee,
Konfiguracja:	286, Mysz
Rejestracja:	30 $
Numer	12/4
Po spakowaniu:	167 KB

Program z okładki

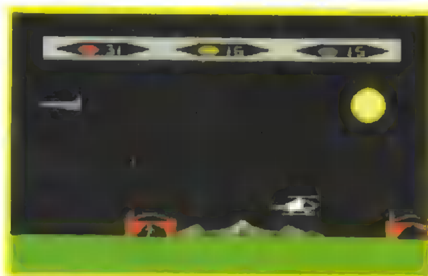


Ratunek z powietrza

Jeżeli marzysz o tym, by pewnego dnia znaleźć się za sterami bojowego helikoptera, by tam zmierzyć się z siłami zła, zagraj w Airlift Rescue. Ta gra to remake znanej w latach osiemdziesiątych z komputerów Atari i Apple-II gry Choplifter.

Zaledwie kilka tygodni temu opuściłeś mury elitarnej akademii wojsk lotniczych. Jej lokalizacja jest tak tajna, iż nawet Twoi wykładowcy nie potrafią wskazać na mapie miejsca waszego pobytu. Ale to już historia. W tej chwili jesteś już pilotem śmigłowca ratunkowego w jednostkach marines. Twoim pierwszym zadaniem bojowym jest uwolnienie 64 zakładników z obozu terrorystów i przetransportowanie ich do ambasady amerykańskiej. Zakładnicy umieszczeni są w czterech oddzielnych budynkach, po 16 osób w każdym.Twoja misja to ćwiczenia !. Terroryści wyposażeni są w czołgi oraz samoloty. Nad bazą przelatują różnego rodzaju satelity szpiegowskie, są one równie niebezpieczne jak i wcześniej wymienione jednostki bojowe. Pamiętaj, helikopter może zabrać na pokład do 16 osób, tak więc będziesz zmuszony wykonać minimum cztery loty. W trakcie pierwszego zobaczysz jeden ze zniszczonych budynków i biegających obok niego w panice ludzi. Zniszcz wrogie jednostki i wyląduj obok nich. Ludzie sami dobiegną do Twojej maszyny. Pozostałe trzy budynki będziesz zmuszony sam zniszczyć, tak by uwolnić uwięzionych tam zakładników. Gdy będziesz miał na pokładzie komplet pasażerów, szybko wzbij się w powietrze i leć do ambasady (na terenie ambasady lądowisko oznaczone jest jasnozielonym polem ■ lewo od budynku). W ambasadzie oddasz swoich podopiecznych w ręce ludzi z CIA. Jeżeli uratujesz wszystkich 64 zakładników, możesz liczyć na order i kilka tygodni urlopu.







Do kierowania helikoptera używać można zarówno klawiatury jak i joysticka. Jeżeli wybierzesz klawiaturę to kursorami podajesz kierunki lotu (prawo, lewo, góra, dół), CTRL zmienia ustawienie śmigłowca (przód, lewo, prawo). Działko pokładowe uruchomisz za pomocą SPACE BAR. Zakończenie gry i powrót do menu zapewni klawisz ESC.

Jeżeli nie masz karty zgodnej ze standardem Sound Blaster uruchom grę z parametrem NOSOUND (AIRLIFT /NOSOUND)

(ja)

Airlift Rescue

Środowisko:	DOS
Autor:	David Fleming
Konfiguracja:	386 DX, VGA
Rejestracja:	freeware
Numer dysku:	12/10
Po spakowaniu:	132 KB

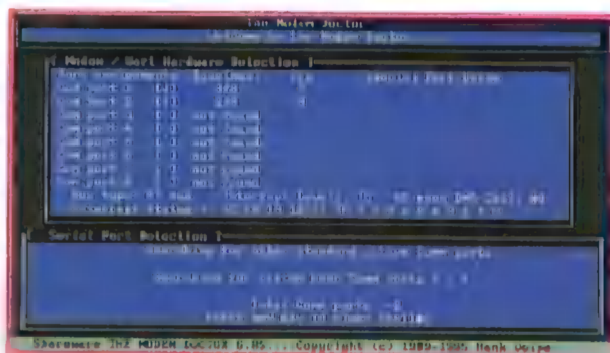
W dobie dzisiejszego rozwoju cywilizacji najcenniejszą rzeczą jest informacja. O dostęp do niej rywalizują wielkie mocarstwa, światowe korporacje, ale także przeciętni ludzie, którzy chcą wiedzieć o wszystkim, co się dzieje na świecie. Informacja stała się zarówno potężną bronią jak i sposobem na zarabianie pieniędzy.

Ucieleśnieniem naszych dążeń do zdobywania informacji za pomocą nowoczesnej techniki - telekomunikacji - stał się modem. Nie jest on zabawką tanią, więc użytkownik wydając określoną sumę pieniędzy oczekuje z jego strony satysfakcjonującego i bezawaryjnego działania. Jak pokazuje życie, nie zawsze jest to proste. W pewnej chwili, na przykład, „wyskakuje" nam na ekranie „ulubiony" komunikat w stylu: error...coś tam, coś tam i powoduje naszą gwałtowną reakcję kończącą się niekiedy ofiarami wśród domowników. Ale wcale tak



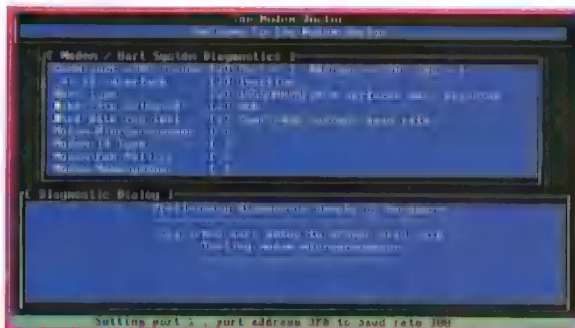
Światowa infostrada

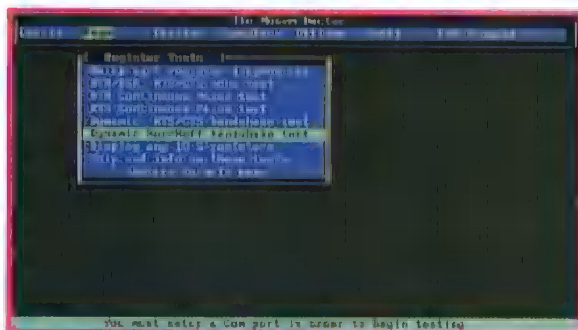
być nie musi. Chciałbym zaprezentować program The Modem Doctor, który pomaga nam rozwikłać problemy związane z obsługą i działaniem modemu. Dzięki niemu możemy uzyskać informację, co jest przyczyną naszych kłopotów: źle ustawiony przełącznik, IRQ, uszkodzony port, uszkodzony modem (czego nikomu nie życzę), itd. Ponadto program „powie nam", jakimi parametrami cechuje się nasz modem, może więc służyć pomocą podczas zakupów, gdy chcemy sprawdzić poprawność działania urządzenia i rzetelność informacji zawartych w jego opisie podanym przez producenta. Program jest bardzo łatwy w obsłudze. Cała nasza działalność sprowadza się właściwie do wybrania interesującej nas opcji oraz wciskania Enter. W każdej chwili możemy skorzystać z help-u (Alt-H). Po uruchomieniu programu otrzymujemy informacje o portach używanych w naszym komputerze (jeśli na przykład dany port jest zajęty przez mysz, to jesteśmy o tym poinformowani), o zajętych liniach IRQ, itp. Następnie pojawia się okno (Diagnostic Dialog), w którym będzie wyświetlane na bieżąco, co w danej chwili robi (sprawdza) Modem Doctor, tam też pojawi się pierwsza informacja o ewentualnych błędach. Górny panel jest zajęty przez opcje, dzięki którym w czasie inicjacji testu wybieramy port do



wyjścia z opresji. Modem Doctor posiada jeszcze wiele dodatkowych opcji. Między innymi możemy w górnym panelu ustalić sposób wybrania portu - automatyczny lub manualny, zadecydować o tym, jakiego rodzaju test nas interesuje, a nawet - niesamowite - zmienić kolory tła i okienek. Jest tam również opcja Exit.

sprawdzenia, IRQ's, szybkość (BPS). W ostatnim oknie wybieramy, co chcemy testować (mamy też możliwość powrotu do menu głównego). A więc uwaga: uruchamiamy Modem Doctora. Śledzimy na bieżąco przebieg testu (napięcie rośnie - czy wszystko będzie O.K.? Co jest zepsute?). Program sprawdza sam modem, komunikuje się z jego mikroprocesorem, testuje jego szybkość, poprawność sygnału, analizuje pamięć ROM i RAM i wiele innych rzeczy. Na koniec otrzymujemy pełen raport. Jeśli cokolwiek jest nie tak, program wyświetla nam komunikat i podpowiada sposoby





Jednak zanim wyjdziemy z programu, radzę dla świętego spokoju przetestować nasz modem. Jestem przekonany, że wszystko będzie w porządku, ale lepiej chuchać na zimne. Po tym spotkaniu z Modem Doctorem jestem przekonany, że zostanie on na stałe zamontowany w komputerze wszystkich, którym nie jest obojętny los ich informacji. Narzędzie Halka Volpe'go jest bardzo pożyteczne, łatwe w obsłudze i, co najważniejsze, naprawdę skuteczne. Oszczędza czas, niepotrzebne wydatki oraz nerwy.

Piotr Krzysztofik

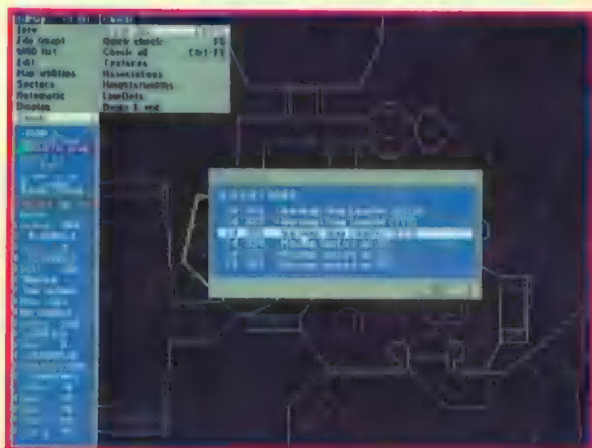
Modem Doctor

Środowisko:	DOS
Autor:	Hank Volpe
Konfiguracja:	
Rejestracja:	19,95 $
Numer dysku:	12/11
Po spakowaniu:	155 KB

Doom to jedna z najpopularniejszych gier komputerowych. Od kilku już lat nieprzerwanie zdobywa serca graczy i okupuje pierwsze pozycje wszelkich rankingów popularności i notowań ilości sprzedanych eg[illegible]. Przeprowadzane są turnieje i konkursy w graniu w Dooma. Produkt [illegible] stał się swoistym wzorcem, z którym porównuje się inne dzieła. Natomiast [illegible] gra ma ciąg dalszy - pojawiają się kolejne poziomy, ich układy i [illegible] nowych wad - ów liczona jest już w tysiącach). Ale to nie wszystko. [illegible] jakości, nowość idei i nowość stylu i mody związanej z „rozprawą z piekłem" [illegible] jest bowiem z czymś, co jest, jak sądzę, rewolucyjne dla całej naszej kultury - [illegible] zlikwidowanie różnicy między autorem [illegible] odbiorcą (graczem). [illegible] wraz z powstaniem gry pojawiły się [illegible] narzędzia do dowolnej modyfikacji i budowania nowych poziomów przez każdego grającego.

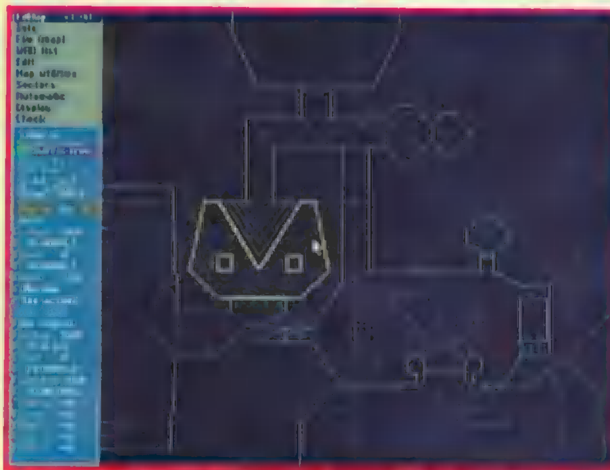
Doomanie

Edytorów poziomów jest cała masa. Jednym z najczęściej stosowanych i najlepszych (obok różnych wersji Deu) jest EdMap. Dzisiaj przedstawiamy jego wersję 1.40 dla: Dooma, Dooma2 i Heretica. EdMap, tak jak inne edytory poziomów, umożliwia skonstruowanie gry. Mamy widok danej mapy, którą możemy dowolnie przekształcać - „przebudowywać", dodawać elementy, usuwać przeszkody, likwidować potwory. Można też zacząć od zera - i krok po kroku tworzyć własny świat w „doomoprzestrzeni". Program wymaga od obsługującego „przyłożenia się". Ale nie ma czym się przerażać - EdMap jest niezwykle przyjazny dla użytkownika, pomaga jak może, jest łatwy i przejrzysty w obsłudze, kontroluje wyniki pracy i poprawia ewentualne błędy. A i efekt jest nietuzinkowy - zaprojektowany własnoręcznie Deathmatch! Po pierwszym uruchomieniu program trzeba skonfigurować:



określa się umiejscowienie katalogu Dooma, gdzie mają być pakowane nasze twory, itd. Ekran EdMap to plansza z mapą (obszar roboczy) i leżący na całej szerokości z lewej strony pasek z menu i panelem informacyjnym. Tutaj wybieramy interesujące nas opcje, jak i śledzimy proces budowy wad - a. *Menu File (Map)* pozwala nam dokonywać różnych operacji na plikach „wejściowych" i „wyjściowych": otwieranie, zachowywanie, edytowanie, również przejście do samej gry. Gdy mapa jest edytowana (wybieramy *Edit* i plik z katalogu z wad - ami), możemy zacząć na niej pracować. Zaznaczone są na niej wszystkie obiekty, które na danym poziomie występują. Po najechaniu myszką na obiekt, na pasku z lewej strony pojawia się szczegółowy opis jego parametrów - rodzaj obiektu (broń, beczka, amunicja itd.), położenie (w cyfrach), aktywność (czy obecny jest w każdej misji), itp. Można teraz wszystko pozmieniać - wystarczy w menu *Edit* wybrać opcję idź do (*Go To*) i następnie na pasku menu kliknąć odpowiedni parametr i na długiej rozwiniętej w tym momencie liście ustalić nowe cechy.

Najważniejszą, a zarazem najtrudniejszą rzeczą przy konstrukcji wad - a jest sam proces budowy - trzeba popisać się wyobraźnią i polotem. Kiedy najeżdżamy myszką na dany element mapy pokazuje nam się prostokąt z polami: VX (*Vertex* - punkty szczytowe), LD (*Linedefs* - określenie linii, formy), TH (*Thing* - rzecz), SE (*Sector* - element, sektor, jednostka przyjęta podczas konstrukcji mapy, dana całość), MV (*Movement* - przemieszczenie). Tu właśnie wybieramy, „o co nam chodzi" - jak wcielić w życie pomysł. Wówczas, na przykład dzięki opcji *Sector Mode*, możemy przystąpić do formowania określonej części przestrzeni (po wybraniu Polygon wyznaczamy kształt pomieszczenia, a następnie rozmiar, obrót, rodzaj powierzchni ścian, itd.). W menu *Map Utilities* znajdują się opcje określające „otoczenie", w którym będziemy walczyć z piekłem takie jak: światło, zmiana konstrukcji, zmiana faktury (*Texture*). Można dokonać przekształceń automatycznych - program zmieni poszczególne elementy mapy według wcześniej ustalonego w specjalnym pliku (Extreme.txt) algorytmu. Dokładnie takie same, jak wszy[illegible], kroki podejmujemy przy rozpoczynaniu pracy [illegible] od zera (*New Map*). Po [illegible] pracy możemy teraz dokładnie obejrzeć [illegible] stworzony przez nas poziom. W menu *Display* uruchamiamy przeglądarkę (*Viewer*) i przechodzimy do widoku graficznego - widzimy wybrane przez nas pole, rodzaj, wzorek i kolor ścian, podłogi, itp. Przed zapamiętaniem i przystąpieniem do [illegible] całą mapę sprawdzić (*Check* [illegible]), by wykryć ewentualne błędy i aby [illegible] praca nie poszła na marne [illegible] małe potknięcie, a w czasie gry [illegible] utworzonym poziomie komputer się zawiesi). Bez wątpienia EdMap to coś dla koneserów, dla miłośników, fanów Dooma. Dzięki programowi spotka ich pełnia szczęścia - łatwy w obsłudze i naprawdę działający, wszechstronny edytor. Dla kogoś z zewnątrz



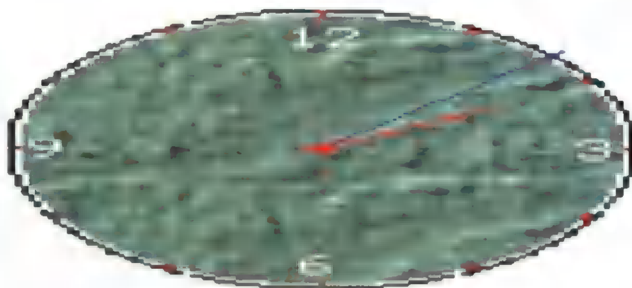
wszystko to może wydać się dziwne - granie na kolejnym tysiąc-którymś-tam poziomie, budowanie własnej wersji, itd. Zanim jednak taki niedowiarek popuka się w głowę, niech zastanowi się, jak wielkim fenomenem jest Doom. Wracając do patetycznego tonu z początku tekstu: rewolucja w kulturze! Programy takie jak EdMap i dzieła na nim oparte są tego jawnym dowodem.

DeVac

EdMap

Środowisko: DOS
Autor: Jeff Rabenhorst
Konfiguracja: Myszka, 386 DX (sama budowa), 486 DX (budowa + edycja),
Rejestracja: brak
Numer dysku: 12/12
Po spakowaniu: 362 KB

W kwietniowym numerze naszego pisma zamieściliśmy krótki opis biblioteki graficznej GD, służącej do tworzenia obrazków i zapisywania ich do plików w formacie GIF. Ta napisana w języku ANSI C biblioteka jest przeznaczona do wykorzystania w dowolnej odmianie C. Dzisiaj wracamy do tematu. GD to bardzo ciekawy produkt i zasługuje na dodatkowe, wnikliwe studia.



GD w prakyce

Nasz przykładowy program tworzy obraz tarczy zegara analogowego, wyświetlającego aktualną godzinę. Każdorazowo generowany jest inny obrazek. Program ten można (oczywiście po skompilowaniu i połączeniu z biblioteką GD) wywoływać na dwa różne sposoby. Pierwszy - klasyczny - polega na uruchomieniu programu zegarek.exe z parametrem - nazwą pliku, w którym zapisany ma być wyjściowy obrazek (np.: «zegarek.exe teraz.gif»). Uzyskany obrazek będzie można przeglądać przy pomocy dowolnej przeglądarki plików graficznych dekodującej format GIF. Jak już zauważyliśmy w poprzednim tekście, biblioteka najpełniej ujawnia swoją moc, kiedy „zatrudnimy" ją do tworzenia graficznych elementów stron World Wide Web, a więc kiedy wywołamy program jako skrypt CGI. Wtedy nie jest tworzony żaden fizyczny plik z obrazkiem, ale ukazuje się on w żądanym przez autora miejscu strony. Aby zamieścić zegarek na stronie, należy wpisać w jej treści następującą komendę: «<IMG SRC="/cgi-bin/zegarek.exe">'. Warto przy tym zwrócić uwagę, że ze względu na „przezroczystość" tła zegarka, użytkownik nie zobaczy prostokątnego obrysu obrazka. Dodatkowo, zastosowanie przeplotu pozwoli na zaprezentowanie interesującego efektu «pojawiania» się obrazka (zwłaszcza na wolnych maszynach lub przy kiepskich łączach). Niestety - mimo, że obrazek jest tworzony „w czasie rzeczywistym", nie jest on tak naprawdę dynamiczny: czas przez niego wskazywany szybko się dezaktualizuje, bo pokazywane wskazówki nie poruszają się. Aby dowiedzieć się dokładnie, która w danej chwili jest godzina, należy ponownie «przeładować» stronę. No cóż - nie ma róży bez kolców. Kod źródłowy programu jest bardzo krótki i przejrzysty.

/* Program : zegar.c

Opis : przyklad demonstrujacy uzycie biblioteki gd. Generuje obrazek przedstawiajacy tarcze zegara wskazowkowego ktory pokazuje aktualna godzine.

Wywolanie:

1) «z placa» : zegar.exe <nazwa pliku wyjsciowego>, w pliku <nazwa pliku wyjsciowego> zapisany zosta-nie ww. obrazek

2) jako skrypt CGI : w dokumencie HTML nalezy umiescic linie: <IMG SRC=". ..sciezka do pliku..../zegar"> Kompilacja: nalezy dolaczyc biblioteke gd.lib */

```
#include <time.h> #include <stdio.h> #include <stdlib.h> #include <math.h> #include „gd.h" #include „gdfontt.h" #include „gdfonts.h"
#define dx 100 #define dy 100 #define x1 dx / 2 #define y1 dy / 2 #define lm 0.5 * dx #define lg 0.3 * dx
int main(int argc, char *argv[]) { time t t; struct tm *tblock; int godzina, minuta; gdImagePtr obrazek, tlo; int black, white, red, blue, gray; float ag, am; int x2, y2, i; FILE *out = NULL, *plik = NULL;
/* tworzymy obrazek z przeplotem o wymiarach 100 x 100 punktow */ obrazek = gdImageCreate (dx, dy); gdImageInterlace (obrazek, 1);
/* tlo (pierwszy alokowany kolor) bedzie czarne i przezroczyste */ black = gdImageColorAllocate (obrazek, 0, 0, 0); gdImageColorTransparent (obrazek, black);
/* tworzymy inne, potrzebne kolory */ white = gdImageColorAllocate (obrazek, 255, 255, 255); red = gdImageColorAllocate (obrazek, 255, 0, 0); blue = gdImageColorAllocate (obrazek, 0, 0, 255); gray = gdImageColorAllocate (obrazek, 125, 125, 125);
/* obrys tarczy */ gdImageArc (obrazek, x1, y1, dx, dy, 0, 360, white); gdImageArc (obrazek, x1, y1, dx - 3, dy - 3, 0, 360, white);
/* punkty od godzin */ for (i = 0; i < 12; i ++) gdImageArc (obrazek, x1, y1, dx - 3, dy - 3, 359 + i * 30, 1 + i * 30, red);
/* tlo tarczy */ if ((plik = fopen („tlo.gif", „rb")) != NULL) { tlo = gdImageCreateFromGif (plik); fclose (plik); gdImageSetTile (obrazek, tlo); gdImageFill (obrazek, x1, y1, gdTiled); } /* srubka od wskazowek */ gdImageArc (obrazek, x1, y1, 5, 5, 0, 360, red);
/* cyferki na cyferblacie */ gdImageString (obrazek, gdFontSmall, x1 - 5, 6, „12", white); gdImageChar (obrazek, gdFontSmall, dx - 10, y1- 5, «3», white); gdImageChar (obrazek, gdFontSmall, x1- 3, dy - 15, «6», white); gdImageChar (obrazek, gdFontSmall, 5, y1 - 5, «9», white);
/* fabryka i ilosc kamieni */ gdImageString (obrazek, gdFontTiny, 20, y1 + (y1 / 3), „Made by FIDO !", gray);
/* odczyt i konwersja biezacego czasu */ t = time(NULL); tblock = localtime(&t); godzina = (tblock->tm_hour) % 12; minuta = tblock->tm min; ag = 6.28 * (float)(30 * godzina + 0.5 * minuta - 90) / 360.0; am = 6.28 * (float)(6 * minuta - 90) / 360.0;
/* wskazowka minutowa */ x2 = lm * cos (am) + x1; y2 = lm * sin (am) + y1; gdImageLine (obrazek, x1, y1, x2, y2, blue);
/* wskazowka godzinowa */ x2 = lg * cos (ag) + x1, y2 = lg * sin (ag) + y1, gdImageLine (obrazek, x1, y1, x2, y2, red);
/* jesli przy wywolaniu nie podano poprawnej nazwy pliku to wywolanie jako CGI */ /* zatem zapis do stdout i dodaj naglowek */ if ((argc != 2) || ((out = fopen (argv[1], „wb")) == NULL)) { out = stdout; fprintf (out, „Content-type: image/gif\n\n"); } /* zapis obrazka do pliku */ gdImageGif (obrazek, out); fflush (out); gdImageDestroy (obrazek); return 0; }
```

Uwaga:

Ponieważ «tarcza» zegarka wypełniana jest wzorkiem zapisanym w zewnętrznym pliku tlo.gif, jego obecność w katalogu, w którym znajduje się program zegarek.exe jest niezbędna dla wygenerowania poprawnego i zgodnego z zamierzeniami obrazka. W przypadku braku pliku z tłem, tarcza zegara pozostanie przezroczysta.

Piotr Wyrzykowski

Magiczna kula

Stoi przede mną trudne zadanie - mam napisać tekst o kolejnym fliperze. Ale o czym tu w zasadzie pisać? Jest to przecież doskonale znana gra, rozrywka komputerowa, którą obsługuje się za pomocą trzech klawiszy.



Nawet osoba, która nigdy dotąd nie słyszała o bilardzie elektrycznym (wątpię czy znalazłaby się takowa, no... może wśród rdzennych mieszkańców Puszczy Kampinowskiej), bez trudu zorientuje się w jego zasadach podczas pierwszych piętnastu sekund z nim obcowania. Mimo tak prostych reguł, flipery zarówno w swej pierwotnej - mechanicznej jak i we współczesnej - skomputeryzowanej formie przyciągają miliony zagorzałych wielbicieli na całym świecie. Trudno dociec, na czym polega fenomen „elektrycznych stołów"; być może o ich popularności decyduje dziwny stan podobny do transu, w jaki wprowadzają gracza, który podczas rozgrywki zapomina o „bożym świecie", a może po prostu przyciągają niezwykłymi kształtami, kolorami i wydawanymi odgłosami. Tak czy owak, fliper to jest to! Dzisiaj chciałbym zaprezentować demonstracyjną wersję najnowszego produktu firmy Spidersoft o nazwie Pinball Dreams PC zawierającą jeden z czterech stołów dostępnych w pełnej wersji - *Ignition*. Futurystyczna sceneria tego stołu w połączeniu z niezłą ścieżką dźwiękowa wydatnie wpływają na jakość doznań estetycznych towarzyszących grze. Płynność animacji kuli oraz ruchomych elementów bilardu także nie pozostawia wiele do życzenia. Interesującą cechą Pinball Dreams jest możliwość wstrząsania stołem (za pomocą spacji), trzeba jednak przy tym uważać by nie wywołać TILTU czyli stanu, w którym blokują się odbijacze. Podsumowując należy powiedzieć, że Pinball... jest bardzo sprawnie zrealizowanym pod każdym względem programem, co zachęca do kupna wersji komercyjnej wzbogaconej o trzy dodatkowe stoły. Moim zdaniem warto spróbować.

Henryk Broda

Pinball Dreams PC

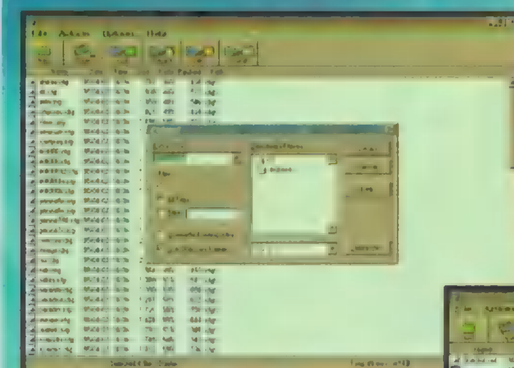
Środowisko:	DOS
Autor:	Spidersoft
Konfiguracja:	VGA
Rejestracja:	tel.
Numer dysku:	12/14
Po spakowaniu:	251 KB

Nowe wcielenie WinZipa

„Gdybym się znalazł na bezludnej wyspie z notebookiem i dostępem do sieci, jedynym narzędziem, jakie byłoby mi potrzebne do szczęścia, byłby WinZip." (PC World 5/95) „Każdy, kto często ma do czynienia ze skompresowanymi plikami, dzięki temu programowi pozbędzie się kłopotów." (Windows Sources 7/94) ▪ „Musisz kupić" - ocena pisma PC Laptop (7/94)

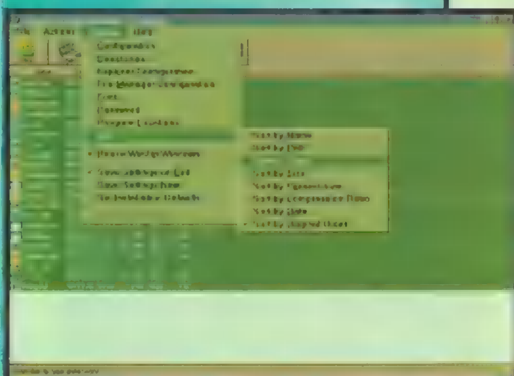
Minęło trochę czasu od tryumfalnego wkroczenia na polski rynek komputerowy najnowszego dziecka Microsoftu - systemu operacyjnego Windows '95. Większość użytkowników oswoiła się już z wzorowanym na Mac OSie interfejsem oraz stylem pracy nowego produktu i zastąpiła nim dotychczas stosowane 16-bitowe „okienka".

Jak wiadomo, Windows '95 jest środowiskiem 32-bitowym oferującym programistom tworzącym aplikacje działające pod jego kontrolą niespotykane dotąd możliwości, dlatego większość szanujących się firm softwareowych czym prędzej wypuściła zmodyfikowane wersje swoich sztandarowych programów dostosowane do wymogów nowego systemu. Na rynku oprogramowania shareware można zauważyć podobne tendencje. Uległ im, między innymi, Nico Mak wydając Winzipa 6.0, 32-bitową wersję znanego archiwizera. Rdzeń programu nie zmienił się w stosunku do dotychczasowych edycji. W numerze PC Shareware 0/95 zamieściliśmy dokładny opis Winzipa 4.0 i tam odsyłam czytelników, którzy dotychczas nie zetknęli się z tym produktem i chcieliby poznać go od podstaw.



W niniejszym artykule pragnę omówić rozszerzenia i specyficzne dla wersji '95 elementy. Przede wszystkim, możemy korzystać z możliwości tworzenia i odczytywania dłuższych niż osiem znaków nazw plików (w Windowsie oraz w DOS-ie nazwa zbioru dyskowego nie może być dłuższa niż owe osiem znaków). Najbardziej widoczną zmianą jest zintegrowany z powłoką „dziewięćdziesiątki piątki" interfejs użytkownika; wszystkie operacje dokonywane są w charakterystycznych trójwymiarowych oknach. Z łatwością zauważycie Państwo także typowe dla Explorera małe ikonki obok nazw plików ułatwiające identyfikację rodzajów zbiorów dyskowych. Wiele zmieniło się w sposobie obsługi programu. Obok trybu pracy identycznego jak w poprzednich, 16-bitowych wersjach, pojawiła się możliwość ścisłej współpracy z Explorerem i innymi elementami powłoki Windows '95. Na przykład rozpakowywanie skompresowanych zbiorów do podanego katalogu może się odbyć przy użyciu techniki drag-and-drop bez konieczności opuszczania Explorera. Wystarczy, używając prawego przycisku myszy, przeciągnąć plik z rozszerzeniem zip do wybranego katalogu i wybrać polecenie *Extract to...* z menu kontekstowego, jakie ukaże się po ponownym wciśnięciu prawego przycisku. Podobnie możemy postąpić w przypadku dodawania zbiorów do archiwum. Należy wówczas podświetlić wybrane pliki w oknie Explorera, a następnie przeciągnąć je na nazwę archiwum znajdującą się w dowolnym oknie lub na blacie roboczym (desktop). Aby móc skorzystać z opcji konfiguracyjnych operacji *Add*, musimy posłużyć się nieco inną metodą: na wyselekcjonowanej grupie plików klikamy prawym przyciskiem myszy i z rozwiniętego w ten sposób menu kontekstowego wybieramy funkcję *Add To Zip*. Tworzenie nowego archiwum również stało się dziecinną igraszką, ogranicza się jedynie do kliknięcia w odpowiednim oknie Explorera lub na desktopie prawego przycisku myszki i wybrania polecenia *New/WinZip File*. Interesującą własnością bieżącej edycji jest automatyczne dodawanie otwartych poleceniem *Open* archiwów do listy zawartej w menu *Start/Documents*. Ostatnią wskazówką, jaką chciałbym Państwu podać jest sposób umieszczenia WinZipa w menu Start Explorera. Służy do tego okno dialogowe *Options/Explorer*.

reset



New | Open | Add | Extract | View | CheckOut

1 - Nowy
2 - Otwórz
3 - Dodaj
4 - Rozpakuj
5 - Podgląd
6 - Pliki rozpakowywane są do tymczasowo utworzonego katalogu CHECKOUT

WinZip 6.0

Środowisko:	WINDOWS'95
Autor:	Nico Mak
Konfiguracja:	BRAK
Rejestracja:	29 $
Numer dysku:	12/15
Po spakowaniu:	352 KB



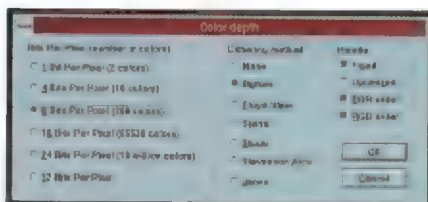
Potęga kolorów

W ostatnim odcinku zakończyłem omawianie bardzo interesującego zestawu filtrów zawartego w menu Image. Nie znaczy to, że PhotoVision odkrył już wszystkie swoje walory, przeciwnie - w dalszym ciągu czekają na nas równie atrakcyjne niespodzianki.

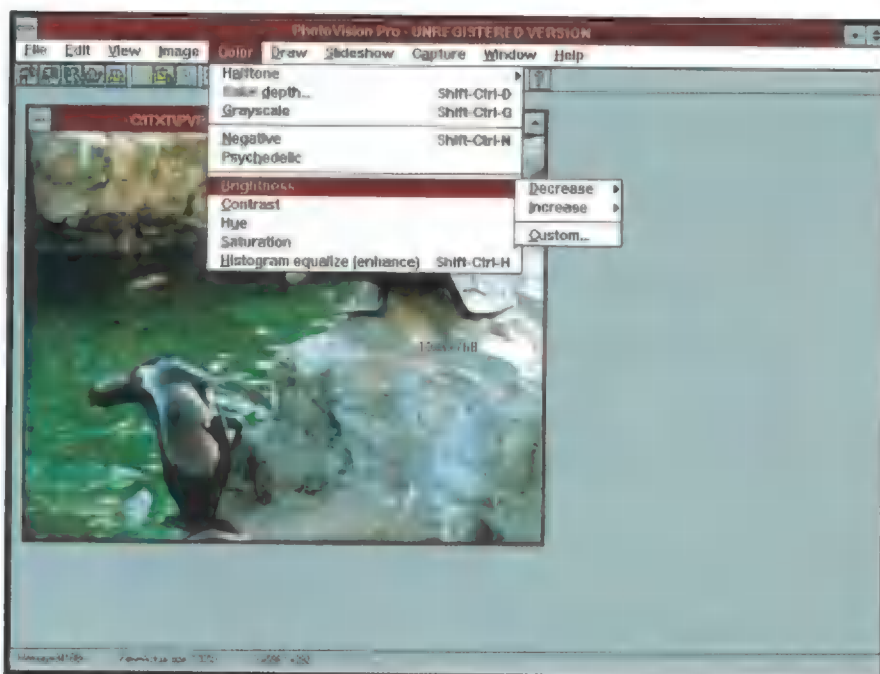
Cechą charakteryzującą każdy obraz i mającą zasadniczy wpływ na jego wygląd jest niewątpliwie paleta kolorów użyta do jego wyświetlenia; nic więc dziwnego, że sporo miejsca we wszystkich aplikacjach z dziedziny przetwarzania obrazów zajmują operacje na kolorach. Nie inaczej jest i w naszym przypadku. Grupa opcji Color w całości poświęcona jest przetwarzaniu informacji związanych z barwą. W niektórych sytuacjach pojawia się konieczność przedstawienia obrazu barwnego za po-



mocą urządzenia monochromatycznego takiego jak drukarka igłowa wyposażona w taśmę czarno-białą lub monitor typu Herkules. Jedną z możliwych metod rozwiązania takiego pro-



blemu jest aproksymacja półtonami, polegająca na przypisaniu każdemu z kolorów palety kombinacji białych i czarnych punktów rozmieszczonych w kwadracie o rozmiarze zależnym od ilości tychże kolorów (na przykład dla zakodowania pięciu kolorów wystarczy kwadrat 2x2 punkty; barwie białej będą odpowiadać cztery punkty białe, czarnej - cztery punkty czarne, zaś kolorom pośrednim - jeden, dwa lub trzy czarne punkty). Opcja *Halftone* realizuje powyżej opisany algorytm, przy czym możemy wybrać rodzaj urządzenia wyjściowego (monitor - *For Display*, drukarka - *For Printing*).



Uogólnieniem opisanego przed chwilą problemu jest sytuacja, w której chcemy przedstawić obraz zapisany w określonej liczbie kolorów za pomocą palety barw o innej liczbie elementów. W PhotoVision możemy zrealizować tak sformułowane zadanie przy pomocy opcji *Color depth*. Po jej wybraniu ukaże się okno dialogowe, w którym podajemy ilość kolorów w obrazie docelowym (od 2 do 16 000 000), rodzaj algorytmu roztrząsania (*ditheringu*) stosowanego w celu uniknięcia zniekształceń (do wyboru mamy sześć różnych metod, których tytuły pochodzą od nazwisk ich twórców lub całkowitą rezygnację z ditheringu; wyboru optymalnej w danym przypadku metody można dokonać na drodze kolejnych prób) oraz porządek barw w palecie. Posiadacze monochromatycznych monitorów na pewno często mieli do czynienia z nieprzyjemnym efektem, jaki powstaje podczas wyświetlania niektórych wielokolorowych obrazów. Aby przekonwertować rysunek opisany wieloma kolorami do obrazu w dwustu pięćdziesięciu sześciu odcieniach szarości (co przydaje się nie tylko użytkownikom monochromatycznych monitorów) należy wybrać polecenie *Grayscale*. Innym interesującym efektem, jaki możemy uzyskać z poziomu menu Color, jest możliwość wygenerowania obrazu negatywowego (opcja *Negative*). Równie interesujące jest działanie

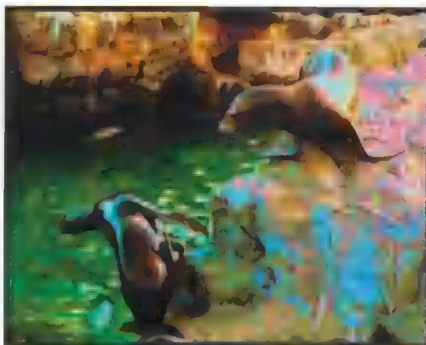


polecenia Psychedelic chociaż należy stosować je bardzo ostrożnie, gdyż efekt jaki otrzymamy jest zupełnie nieprzewidywalny (naprawdę psychedeliczny). Kolejne opcje pozwalają nam korygować wygląd obrazka poprzez zmianę jego dynamiki. W szerokim zakresie możemy manipulować takimi parametrami jak jasność (*Brightnes*), kontrast (*Contrast*) dominujący kolor (Hue) oraz nasycenie barwą (*Saturation*). W każdym z powyższych przypadków możemy wybrać wartość z listy lub wariant *Custom* pozwalający na podanie dowolnej wartości z dozwolonego zakresu. Ostatnim elementem menu *Color* jest polecenie wyrównania histogramu *(Histogram equalize)*. Wspomniany histogram jest strukturą wyznaczającą częstość występowania w obrazie poszczególnych kolorów z palety. W rzeczywistych obrazach zaobserwowano stosunkowo równomierne wykorzystanie kolorów z palety. Niekiedy (chociaż nie zawsze) „nierówność" histogramu może wynikać z zakłóceń, wówczas jego „wyrównanie" wpłynie korzystnie na wygląd rysunku. Dotychczas zajmowaliśmy się przekształcaniem już istniejących elementów obrazu - teraz, dzięki menu *Draw*, możemy wprowadzić nowe.

Ogromnym polem zastosowań dla programów w rodzaju PhotoVision jest tworzenie różnego rodzaju ekranów tytułowych, reklamówek czy innych projektów wymagających połączenia efektownej grafiki z tekstem. Polecenie *Text* pozwala umieścić w dowolnym miejscu „obrabianego" obrazka fragment tekstu o zadanych przez użytkownika parametrach takich jak krój pisma, wielkość liter,



kolor wypełnienia liter oraz styl (pogrubiony, pochylony, podkreślony lub przekreślony). W równie łatwy sposób możemy nanosić na rysunek wszelkiego typu linie proste. Wybieramy polecenie *Line* po czym ustalamy grubość linii wyrażoną w punktach oraz jej kolor, a następnie klikamy klawisz *Draw* i możemy przystąpić do kreślenia. Podobnie ma się sprawa z rysowaniem figur geometrycznych. Polecenie *Box* pozwala nanieść na rysunek prostokąt o podanych przez użytkownika parametrach. W okienku dialogowym przypisanym tej operacji należy podać grubość linii konturowej, jej kolor, wzorzec wypełnienia (bez wzorca, wypełnienie stałym kolorem oraz bardzo interesujący efekt wypełnienia siatką w trzech rodzajach), kolor wypełnienia i kolor tła (istotne w wypadku wypełnienia siatką).Podobnie jak poprzednio, sygnałem do rozpoczęcia kreślenia jest kliknięcie klawisza *Draw*. Analogicznie postępujemy w wypadku rysowania elips (wykorzystując polecenie *Ellipse*). Wydaje mi się, że sporym atutem PhotoVision jest także rozbudowany moduł do tworzenia pokazów slajdów - Slide show. W podmenu opatrzonym tą nazwą znajdują się opcje tworzenia nowego pokazu (*New slideshow*), odczytywania pokazu uprzednio zapisanego na dysku (*Open slideshow*), odtwarzania pokazu (*Play slideshow*) oraz kasowania pliku, w którym zapisane są dane pokazu (*Delete slideshow*). Podczas definiowania nowego lub edycji istniejącego pokazu wyświetlane jest specjalne okno kontrolne zawierające własne klawisze funkcyjne oraz pola dialogowe pozwalające dowolnie konfigurować nasz pokaz. Funkcja *Add* dodaje do grupy obrazków przeznaczonych do wyświetlenia nowy element (ich lista wyświetlana jest w specjalnym oknie u góry ekranu), *Remove* usuwa element niepożądany, *Edit* pozwala zmienić ścieżkę dostępu do któregoś



z plików graficznych, *Play* uruchamia bieżący pokaz, *Save* zapisuje dane o nim w pliku z rozszerzeniem *.sld zaś *Close* powoduje powrót do głównego okna PhotoVision. Niesamowite efekty możemy uzyskać dzięki opcji *Transition effect*. Decyduje ona o sposobie wyświetlania obrazka (na przykład ustawienia parametru *Spiral in* spowoduje, że obraz będzie rozwijany na podobieństwo spiralnego wiru). Parametr *Clear screen* decyduje o tym, czy pomiędzy kolejnymi slajdami ekran będzie czyszczony, *Color* określa kolor tła, jakie zostanie wyświetlone w przypadku uaktywnienia poprzednio wspomnianego ustawienia, natomiast za pomocą *Hide mouse cursor* możemy spowodować zniknięcie kursora myszki na czas trwania pokazu. O położeniu obrazka na ekranie decydują informacje podane w polach *Vert pos* (pozycja w pionie) oraz *Horiz pos* (pozycja w poziomie). Mamy do wyboru kilka możliwości, jednak najrozsądniejszym rozwiązaniem wydaje się ustawienie obu znaczników w pozycji *Center*, co spowoduje wyświetlanie slajdów na środku ekranu. Ostatnią czynnością niezbędną przy tworzeniu pokazu jest określenie odstępów czasowych pomiędzy kolejnymi obrazami (pole *Show next slide after*). Możemy w tym miejscu podać czas w sekundach lub włączyć tryb oczekiwania na wciśnięcie klawisza bądź kliknięcie myszką. Kolejnym, bardzo użytecznym modułem wchodzącym w skład pakietu jest tak zwany „łapacz ekranów" dostępny za pośrednictwem podmenu *Capture*. Zasada jaką należy się kierować przy jego użytkowaniu jest następująca: ekran, który chcemy skopiować musi znajdować się bezpośrednio pod oknem roboczym PhotoVision. Do dyspozycji mamy: zachowanie całego ekranu (*Screen*), aktywnego w danym momencie okna (*Active window*), dowolnie wybranego okna (*Window*), dowolnie



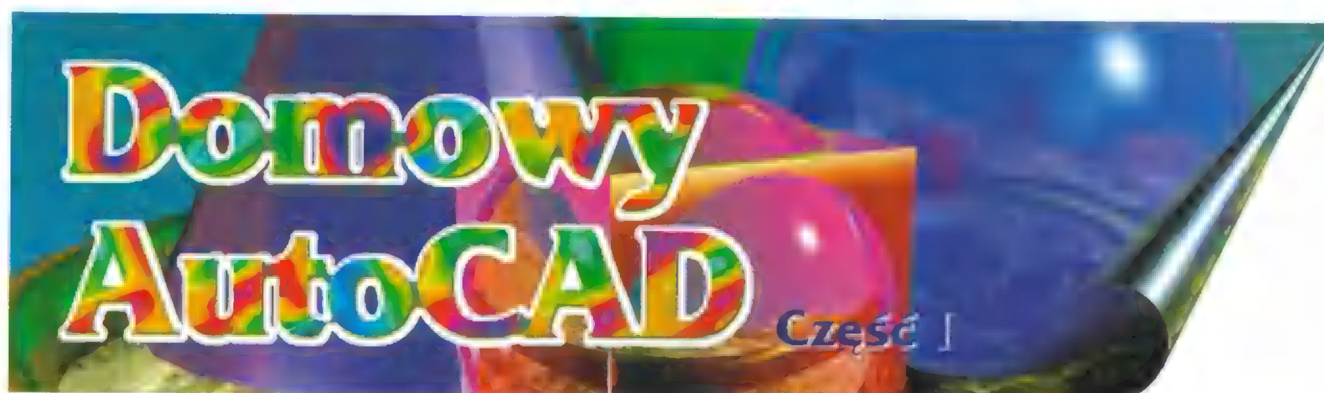
wybranego obszaru roboczego (*Client area*) oraz dowolnego, prostokątnego fragmentu ekranu (*rectangle*). Powoli zbliżamy się do końca paska opcji programu. Grupa Window nie zawiera już żadnych funkcji graficznych; jest standardowym elementem obecnym w większości aplikacji Windows - zawarte w niej opcje pomagają rozmieszczać okna na ekranie oraz w szybki sposób przemieszczać się między nimi. Dodatkowo możemy zdecydować czy mają być widoczne: pasek szybkiego wyboru (*Speedbar*) oraz pasek informacyjny (*Status bar*). Ostatnim, również standardowym, elementem jest system pomocy tradycyjnie wywoływany poleceniem *Help*. W wypadku PhotoVision jest on opracowany bardzo skrupulatnie i za jego pomocą można krok po kroku opanować wszystkie tajniki programu. Szczególnej uwadze czytelników polecam *Photo Vision Pro Tutorial*, czyli samouczek przeznaczony dla początkujących użytkowników, wyjaśniający podstawowe zasady związane z obsługą aplikacji. W bogatych zasobach helpa znajdziecie Państwo z pewnością odpowiedzi na wątpliwości jakich nie udało mi się rozwiać w niniejszym i poprzednich artykułach. Wszystkich czytelników pragnących w jakimkolwiek zakresie korzystać z programu zachęcam do lektury informacji zawartych w systemie *Help*.

Janek

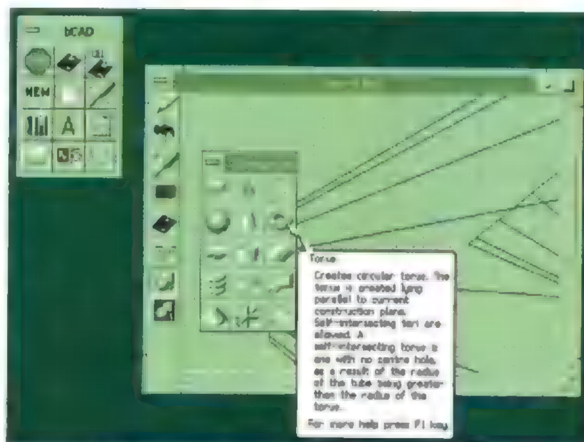
Photovision Pro

Środowisko:	**WINDOWS**
Autor:	**Software Vision**
Konfiguracja:	**4 MB RAM, 386**
Rejestracja:	**59 $**
Numer dysku:	**12/15**
Po spakowaniu:	**jeden dysk**

Programy z dziedziny Cad/Cam, co oznacza projektowanie i modelowanie przestrzenne, słyną ze swoich dużych wymagań sprzętowych. Do właściwego funkcjonowania takiego programu najczęściej wymagany jest Pentium i 16 megabajtów ramu, co, jak zastrzega producent, może okazać się poważną barierą dla większości zainteresowanych. Inną przeszkodą na drodze do swobodnego posługiwania się takim programem jest przyswojenie skomplikowanego interfejsu i lektura kilkutomowej instrukcji obsługi.

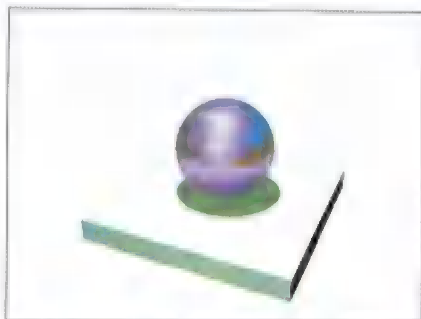


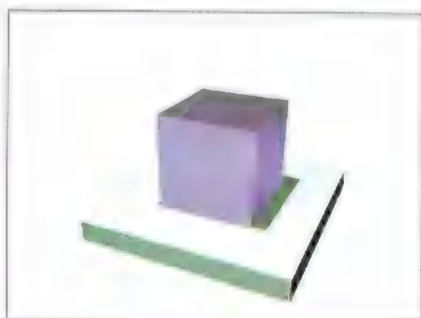
Mając powyższe na uwadze, gdy uruchomiłem program Bcad, mogłem spodziewać się najgorszego. A tu całkowite zaskoczenie. Bcad okazał się w klasie programów o „niskich kosztach zakupu" godnym przeciwnikiem dla wszystkich pakietów pokrewnych ...cadowi. Nie powiem, że przebija on profesjonalne oprogramowanie, takie jak to o którym wspomniałem. Prawdopodobnie architekt projektujący nową wieżę Eiffla w USA będzie musiał sięgnąć po odrobinę silniejsze narzędzie. Osoby pragnące zaznajomić się z podstawami projektowania, a przy tym chcące stworzyć jakieś efektowne dzieło przestrzenne, będą Bcadem zachwycone. Już na wstępie rzuca się w oczy staranne wykonanie programu. Śmiem twierdzić, że nawet potentat Microsoft mógłby się czegoś od ProPro Group nauczyć. Grafika jest tutaj o niebo przyjemniejsza niż w MS Windows 3.1 - kontury wygładzone, zaś rysunki ikon jasno i wyraźnie mówią o swoim przeznaczeniu. Ponadto wszystkie ikony opatrzone są rozbudowanym systemem pomocy. Szczegóły techniczne Bcad-a brzmią również bardzo zachęcająco. Aplikacja jest stworzona w 32-bitowym kodzie źródłowym, umożliwiającym optymalizację dla procesorów Pentium i 486. Po uruchomieniu, program automatycznie testuje zainstalowaną w komputerze kartę graficzną. Standardowo obsługuje on zwykłą VGA, możliwe jest jednak przejście w tryb Vesa, Highcolour lub TrueColour przy rozdzielczości 1024 x 1280. Projekty możemy wydrukować korzystając ze 180 driverów do drukarek. Bcad, choć nie jest wymagający na poziomie sprzętowym, stara się zawsze jak najwięcej wyciągnąć z zasobów komputera - obsługuje więc pamięć rozszerzoną i tworzy pliki wirtualne na dysku twardym. Jak podaje producent, minimalne wymagania to 1 MB pamięci dyskowej, 386SX oraz 2 MB RAM. Do modelowania 2D zaleca się jednak 486DX i 4 MB oraz SVGA VLB. Sprzęt, na którym program osiągnie maksymalne przebiegi w trzech wymiarach przestrzennych, to 486DX , 8 MB pamięci plus karta grafiki 1 MB SVGA VLB. Przeznaczeniem Bcad-a jest pomoc w projektowaniu dwu i trójwymiarowych obiektów. Producent przy okazji prezentacji programu wielokrotnie używa słowa Unlimited. Okazuje się, że Nieograniczona jest ilość aktywnych projektów, kamer umieszczonych na rysunku a także nieograniczona jest liczba warstw projektu oraz kroków cofania wykonanych ostatnio operacji (*Undo*). Wykonane za pomocą Bcada rysunki, w trakcie nagrywania na dysk twardy są automatycznie pakowane. Jesteśmy w stanie skonfigurować wszystkie aspekty działania Bcad-a, również to, jakim krojem liter mamy zamiar opisać rysunek. Bcad jest częściowo kompatybilny z formatami

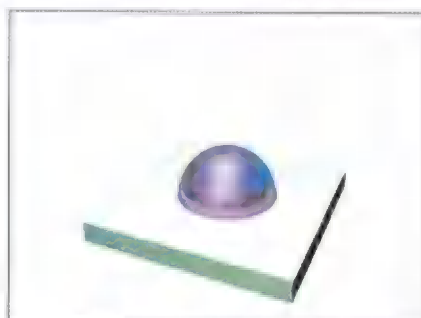


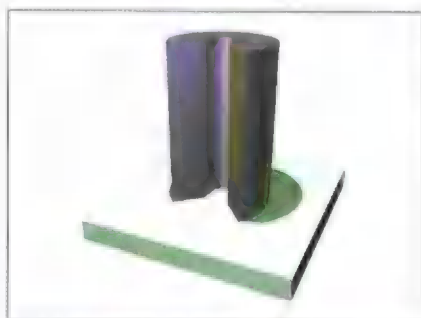
swoich „starszych braci"- AutoCada i Autodeska, których biblioteki jest w stanie używać. Program akceptuje formaty plików rastrowych (BMP, TIFF, GIF, PCX, JPEG), wektorowych (HPGL, EPS) oraz zawierających tekstury (BMP, GIF, JPEG, TGA, CEL, PIC). Jako pomoc mamy do dyspozycji interaktywny, kontekstowy help. I co najdziwniejsze wszystko to mieści się w jednym pliku o długości 900KB! Przejdźmy zatem do obsługi programu.Ekran pracy Bcad-a składa się z trzech elementów. Prawym klawiszem wywołujemy okno opcji głównych programu - są w nim operacje dyskowe, konfiguracja itd. Drugim elementem jest pasek narzędzi umieszczony na marginesie lewej części ekranu. Służy on do modelowania dwu- i trójwymiarowego, oraz kilku innych drobiazgów. Lwią część ekranu zajmuje okno projektowania rysunku. W prawym górnym rogu takiego okna umieszczona jest ikona powiększania rysunku do całego ekranu lub pomniejszania do około 1/3 ekranu. Do poruszania się po rysunku wykorzystać można suwaki, bądź też kursor myszki (naciśnij lewy klawisz w dowolnym miejscu i przesuwaj rysunek do osiągnięcia pożądanego ujęcia). Wciskając ikonę w lewej górnej krawędzi tego okna, zamykamy plik i przypisany mu rysunek.Na początku naciśnij prawy klawisz mysz, aby wywołać opcje główne Bcada. W oknie, które się pojawi na ekranie znajdziemy dwanaście funkcji. Pierwsza z nich - znak z napisem *Stop* jest łatwy do rozszyfrowania. Przed wyjściem z programu użytkownik będzie zapytany o zachowanie zmian dokonany podczas sesji na rysunku. *Load* - ładowanie plików graficznych Bcad-a posiadających rozszerzenie *.bdf. Jeśli wybierzemy (lub wpiszemy) nie istniejący, bądź błędny plik, to Bcad utworzy go na dysku jako nowy rysunek. *Save All* - nagrywanie projektów. *New Drawing* - otwarcie nowego rysunku. Cascade - jeśli mamy załadowanych kilka obrazków, to ta funkcja spowoduje takie ułożenie ich na ekranie, aby były widoczne ich belki tytułowe. *Preferences* - konfigurowanie programu. Znajdziemy tutaj między innymi ustawianie „wrażliwości" myszki, jak również opcję wykorzystania koprocesora (*floating Point Processor*). Powinna być ona aktywna (on) na wszystkich maszynach od 486DX w górę. *Font editor* - pozwala na edycję istnie-











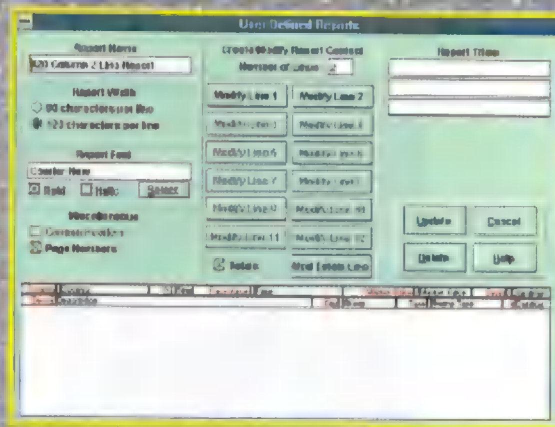


jącego zestawu fontów, bądź też na utworzenie nowego. *Symbol Editor* - umożliwia poprawianie symboli, oraz ikon występujących w programie. *Calculator* - podręczny kalkulator posiadający zestaw podstawowych funkcji matematycznych, logarytmów, funkcji trygonometryczne i wykładniczych, potęg i pierwiastków. Znajdziemy tutaj także przeliczniki pomiędzy różnymi zapisami kątów (radiany, stopnie..). *Printer setup* - służy do definiowania typu drukarki i formatu wydruku. *Images viewer* - przeglądarka do plików graficznych stworzonych w programie poprzez rendering obiektów wektorowych. Ostatnia opcja z tej grupy - *Bcad* - wyświetla informacje o programie oraz o wykorzystaniu zasobów systemowych. Właściwe opcje edycji rysunków odnajdziemy w pasku narzędzi po lewej stronie aktualnie przetwarzanego projektu. Pierwszą ikoną wywoływaną za pomocą skrótu klawiaturowego D jest *Drawing* - rysowanie obiektów na płaszczyźnie. *Line* - funkcja, za pomocą kilku metod rysuje linie proste. Naciskając klawisz funkcyjny F10 można podczas rysowania zmieniać jego tryby. (Pamiętajmy, że ten klawisz bardzo często otwiera drogę do wielu przydatnych opcji opisywanych m.in. w tym artykule). Dostępne tryby rysowania to: *Line by two points* - rysowanie linii pomiędzy jednym przyciśnięciem myszki a drugim. *Sequence of lines* - sekwencyjne rysowanie dowolnej liczby połączonych linii. *Parallel lines* - rysuje linię równoległą do innej, wybranej na rysunku, linii. Perpendicular lines - tryb rysowania linii prostopadłej. *Cross* - rysuje dwie skrzyżowane linie. Wybieramy punkt centralny krzyża, po czym ustalamy jego wielkość. *Radial lines* - rysuje grupę linii wychodzących z jednego punktu centralnego. *Circle* - rysowanie okręgów, co również można zrealizować na kilka sposobów (są one schowane pod klawiszem F10). *Center radius* - wyznaczamy środek okręgu i ustalamy jego promień. *Centre and point on the circle* - zaznaczamy środek i punkt na okręgu. *Diameter ends* - wyznaczamy punkty leżące na średnicy danego okręgu. *By three points* - okrąg tworzymy bazując na trzech leżących na nim punktach. Następną funkcją z *Drawing* jest *Arc* - rysowanie łuków. Jak zwykle, możemy wybierać metodę rysowania. *Start, end and third point* - wskazujemy kursorem myszki początek i koniec łuku, a następnie dowolnie go rozciągamy na środku. *Start, second point and end point* - podobnie, tyle że wybieramy punkty według ich kolejności. *By centre, start point and angle* - podajemy środek okręgu, z którego wycinamy łuk, punkt na okręgu i kąt wycinka. *Polyline* jest podobne w użyciu do rysowania sekwencji połączonych linii prostych. Jednak w tym przypadku narysowana linia łamana będzie traktowana jako pojedynczy obiekt, a nie jak zbiór prostych. Tyle tytułem wstępu. W drugiej części artykułu zaprezentowana zostanie następna porcja możliwości Bcad-a.

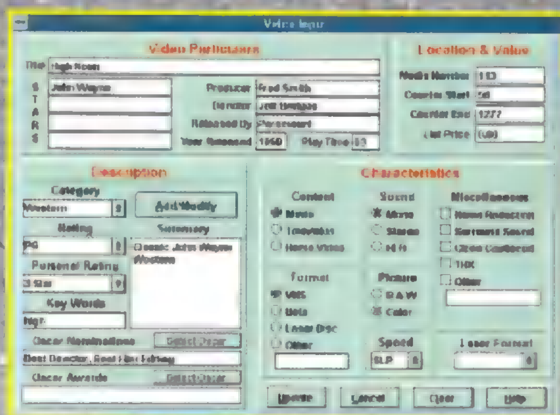
DeSteel

BCAD 2.0H

Środowisko:	DOS
Autor:	ProPro Group
Konfiguracja:	386 SX, 2 MB RAM
Rejestracja:	Brak
Numer dysku:	12/19
Po spakowaniu:	751 KB



Video - porządki



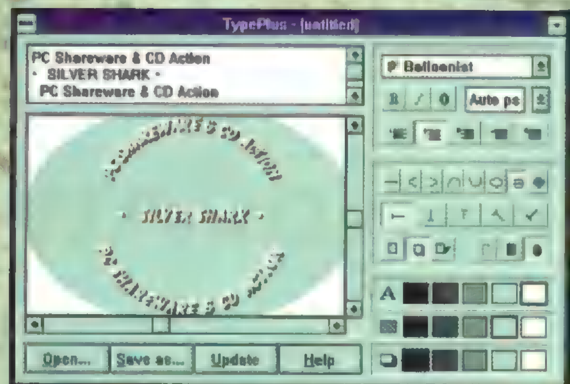
SmartTracker Videos 2.5

Środowisko:	WINDOWS
Autor:	Insight Software Solution
Konfiguracja:	386 DX, VGA, 4 MB RAM
Rejestracja:	25 $
Numer dysku:	12/20
Po spakowaniu:	jeden dysk

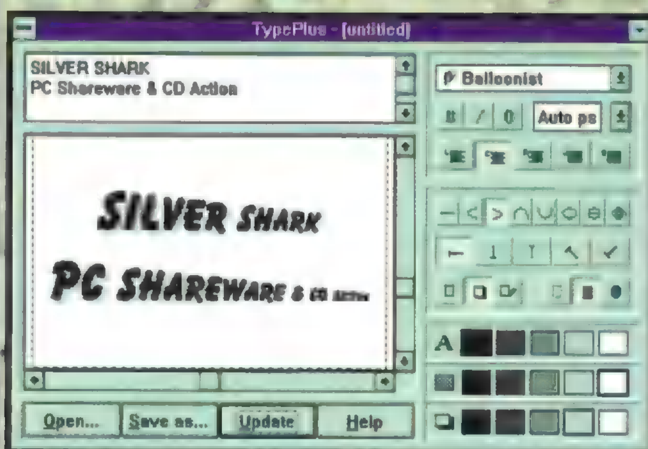
Program z okładki

Wizytówka w pięć minut

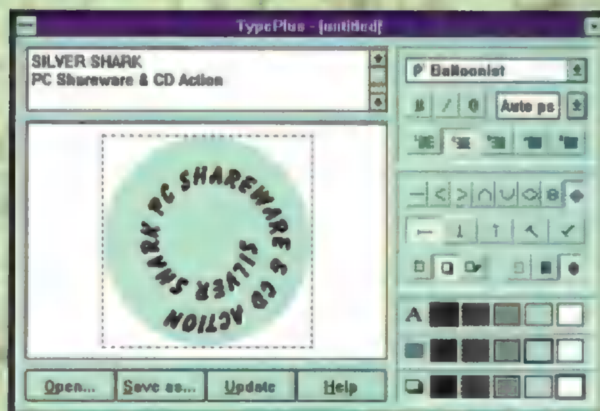
Od wieków, w wyższych sferach, upowszechnił się zwyczaj posiadania tak zwanych biletów wizytowych. Obecnie, dzięki dostępności technik drukarskich, moda na wizytówki ogarnęła wszystkie warstwy społeczne, stając się wyrazem raczej nowoczesności niż wstecznictwa. Posługujemy się nimi zarówno w kontaktach zawodowych, jak i w życiu prywatnym, stale nosząc w portfelu stosowny zapas.

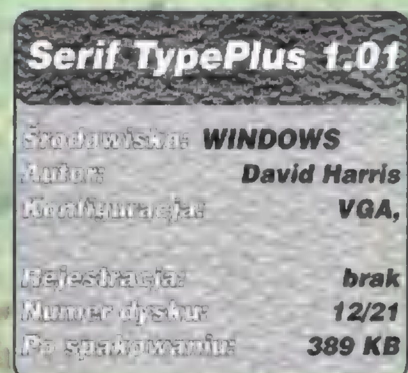


Projektowaniem i wykonawstwem wizytówek zajmują się wyspecjalizowane firmy oferujące bardzo zróżnicowany poziom usług. Największe szanse na posiadanie biletów odpowiadających indywidualnym potrzebom stwarza samodzielne ich wykonanie. Teraz, za sprawą TypePlus, nie stanowi to już najmniejszego problemu. Niewielkim nakładem pracy możemy zaprojektować i wydrukować efektowny bilet wizytowy na domowym komputerze. Ekran roboczy programu podzielony jest na trzy podstawowe strefy: pole edycji tekstu, okno prezentacji efektów pracy oraz panel klawiszy funkcyjnych. Pierwszym etapem projektowania jest wprowadzenie tekstu, który pragniemy wydrukować. Aby to uczynić, należy uaktywnić pole edycji klikając na nim (powinien ukazać się migający kursor), a następnie wprowadzić pożądany tekst za pomocą klawiatury. Istotne znaczenie ma przy tym znajomość znaków specjalnych, takich jak różnego rodzaju odstępy - szczegółowa ich lista zawarta jest w pliku pomocy. Przy wychodzeniu z pola edycji, w oknie podglądu powinien pojawić się pierwszy zarys naszego projektu. Teraz należy wybrać rodzaj czcionki, która będzie użyta do drukowania. Niestety, możemy wykorzystywać jedynie własne czcionki programu zawarte w plikach z rozszerzeniem fnt. Pod paskiem wyboru kroju pisma znajdują się klawisze ustalające dodatkowe cechy wybranego kroju (pogrubiony, pochylony, bez wypełnienia) oraz pasek rozmiaru (wybranie ustawienia *Auto* powoduje automatyczne dopasowywanie rozmiaru liter do wielkości wizytówki). W kolejnym rzędzie widzimy klawisze wyboru stylu justyfikacji (dopasowanie do lewej, do prawej, różne rodzaje centrowania) a pod nimi narzędzia zmiany kształtu tekstu (linia prosta, skosy, łuki, elipsa, spirala itp.). Do ustalenia położenia pola z tekstem na papierze służy następny zestaw klawiszy, zaś jeszcze niżej znajdują się przyciski określające rodzaj cieni rzucanych przez litery oraz kształt pola, w które wpisany będzie tekst (elipsoidalne, prostokątne lub brak). Najniższe piętro zajmują paski wyboru kolorów liter, cieni i wspomnianego pola tekstu. Pod oknem podglądu znajdują się klawisze kontrolujące zapis i odczyt danych. *Open* - otwiera istniejący projekt, *Save as* zapisuje wynik naszej pracy na dysku, *Update* uaktualnia zawartość okna podglądu zaś *Help* wywołuje system pomocy. Podwójne kliknięcie na którymś z klawiszy narzędziowych powoduje rozwinięcie okna konfiguracji danej opcji. W błyskawicznym tempie omówiłem wszystkie elementy programu, teraz zostawiam z nim Państwa sam na sam.



(reset)





Serif TypePlus 1.01

Środowisko:	WINDOWS
Autor:	David Harris
Konfiguracja:	VGA,
Rejestracja:	brak
Numer dysku:	12/21
Po spakowaniu:	389 KB

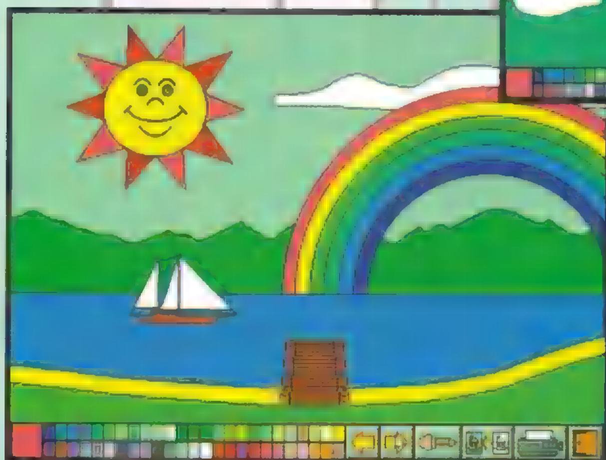
Program z okładki

Co dzieci kochają najbardziej? No, właściwie wszystko. Generalnie są one nastawione do życia bardzo entuzjastycznie - akceptują je i kochają. Z zapałem poznają świat. Nie wybrzydzają - no, chyba, że im się coś nie spodoba. Co dzieciom się nie podoba? To, co jest nudne, nieciekawe, brzydkie. Gdy maluchom coś się nie podoba, potrafią wtedy dać się we znaki swym opiekunom - najczęściej zrozpaczonym, nie wiedzącym co robić w obliczu przeszywającego serce płaczu, babciom. Wtedy, wiadomo - dziecko „trzeba czymś zabawić".

Kolorowe lekarstwo na łzy

Czym? Obojętnie czym, byle nie było to nudne i brzydkie. Musi to być kolorowe, barwne, ładne i przyciągające zapłakane oczka. Wówczas maluch „wciąga się" z powrotem w rozkosze swojego optymistycznego patrzenia na świat, a otoczenie z ulgą znowu zachwyca się urzekającym uśmiechem rozbawionej buzi. To, co może nadać na nowo sens życiu paroletniego brzdąca często jest ulubioną zabawką, wyśmienitym smoczkiem bądź przepiękną książką z kolorowymi obrazkami. Obrazki w książce przyciągają wzrok swoją bajkowością. Dziecko nie może się od nich oderwać. Jednak i tutaj przychodzi moment, w którym ciągle te same ilustracje oglądane ciągle w tych samych kolorach przestają być dla naszej pociechy rozrywką. I co - tragedia? Niezupełnie. Pomysłowi dorośli stworzyli bowiem książki - kolorowanki z obrazkami bez kolorów, gdzie znajdują się same kontury czy kształty postaci i przedmiotów ze świata naszego dziecka. Maluch samodzielnie, według własnej fantazji może wypełniać ten świat barwami. Dzieci bardzo to lubią. Z otwartymi buziami „smarują" kredkami po czarno-białych misiach, domkach, króliczkach, aby tchnąć w nie życie. Ale czy ta zabawa może trwać bez końca? Niestety i tutaj dziecko w końcu uzna, że to wszystko staje się nudne: obrazków raz pomalowanych nie





można „odkolorować", kredki stawiają małym rączkom opór i w ogóle - nigdy nie można „trafić" w kontury, zawsze jakaś kreska „wyjdzie za" króliczka czy kwiatek. Czy wszystkie mamy, babcie, ciocie muszą znowu przygotować się na wybuch żalu ze strony ich pociech? Nie. Z pomocą przychodzi nowoczesna technika komputerowa. Możliwości te wykorzystał Russell Holloway i napisał doskonały Coloring Book. Idea jest prosta - chodziło o stworzenie wiernej, ale i doskonalszej od oryginału kopii tradycyjnych papierowych kolorowanek. Mamy więc do dyspozycji kilkanaście rysunków (w wersji shareware - 10, po zarejestrowaniu - 25), które trzeba „wypełniać" kolorami. Dzięki dość dużej palecie barw można obrazki zakolorować w nieograniczony wręcz sposób. Kolory można oczywiście „zdjąć" i zacząć zabawę od początku. Efekt pracy można wydrukować i powiesić dziecku nad łóżeczkiem. Obsługa programu jest bardzo prosta. Bawić się w kolorowanie może już paroletni brzdąc. Wystarczy nauczyć go obsługiwać myszkę. Ekran kolorowanki to plansza z danym obrazkiem i mieszczące się na dole menu zawierające paletę kolorów (małe kwadraciki z odpowiadającymi im kolorami) i „przyciski" dla odpowiednich opcji. Zabawa polega na wyborze myszką koloru z palety (lewym przyciskiem) i następnie kliknięciu w obszar, który chce się zamalować. Wszystkie operacje wykonuje się za pomocą myszki. Klikać można na wszystkie białe elementy rysunku - każdy z nich przybierze barwę, jaką się wybierze. Oczywiście, rysunki mają swoje „oryginalne" kolory, w których prezentują się naszym oczom. Aby „wymazać" oryginalne barwy, należy kliknąć w menu na przycisku z dwoma domkami (kolorowym i bezbarwnym) i strzałką. Jeśli dziecku nie spodoba się efekt jego pracy, może ono „cofać" kolorowanie - wybiera się wówczas przycisk ołówka-gumki (można usunąć do 30 ostatnio zaaplikowanych kolorów). Maluchowi może się znudzić obrazek - wybieramy wtedy odpowiednie przyciski ze strzałkami i „przechodzimy" do kolejnej planszy. Aby obrazek wydrukować, należy kliknąć w ikonkę z drukarką. Wówczas otwiera się przed nami panel sterowania, gdzie wybieramy rodzaj drukarki, a następnie potwierdzamy zamiar. Gdy chcemy zrezygnować z drukowania, naciskamy w panelu drukarki obrazek ze skrzywioną buzią. Przerwanie zabawy i wyjście z programu następuje po weiśnięciu ikonki z drzwiami.

Coloring Book jest wyśmienitą zabawą. Od początku, od pojawienia się menu głównego aż po opuszczenie „książeczki" naszym milusińskim towarzyszą barwne obrazki, literki i zabawne dźwięki. Coloring Book jest przeznaczony dla małych dzieci - nie jest on skomplikowany i nie wymaga od dziecka „wyższego stopnia wtajemniczenia" w świat komputerów i komputerowej grafiki. Dziecko nie zniechęci się zatem brakiem efektów zabawy. Dodatkowo mają możliwość twórczego i krytycznego myślenia o własnej pracy. Jeśli zatem zauważymy na twarzy naszego brzdąca znany złowrogi grymas i nie chcemy dopuścić do rozpętania burzy, włączmy komputer, w którym czeka kojący troski Coloring Book.

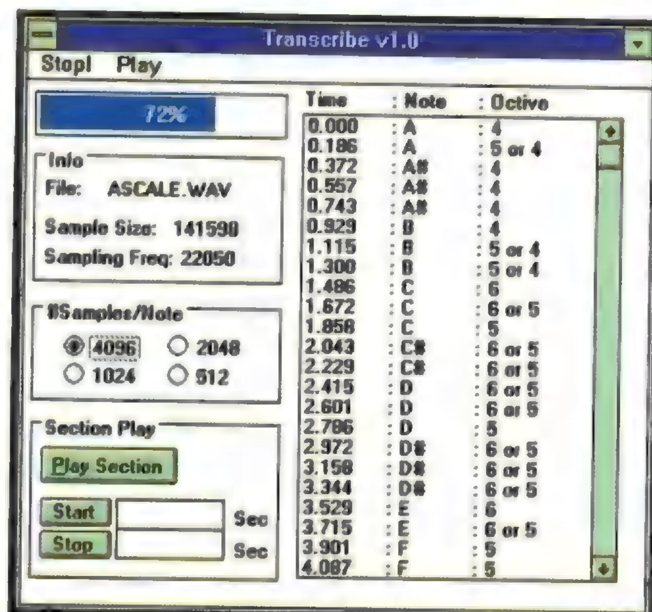
Czarek Gadomski

Coloring Book 2.1

Środowisko:	DOS
Autor:	Russell Holloway
Konfiguracja:	VGA, Mysz
Rejestracja:	19,95 $
Numer dysku:	12/22
Po spakowaniu:	156 KB

Program Transcribe jest adresowany przede wszystkim do ludzi zajmujących się tworzeniem muzyki. Transcribe służy do tłumaczenia zawartości plików dźwiękowych na transkrypcję muzyczną (nuty). Na pierwszy rzut oka się mogło by wydawać, że jest to narzędzie bezużyteczne lub co najmniej w niewielkim stopniu przydatne. Tak jednak nie jest i o tym mam zamiar za chwilę Was przekonać.

Cyfrowe nutki



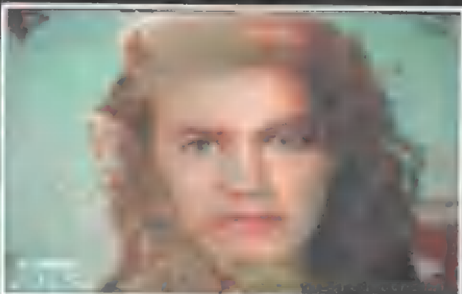
Na początek kilka podstawowych informacji na temat dźwięku. Metoda próbkowania dźwięków polega na przetwarzaniu sygnału analogowego (przyjmującego wartości ciągłe) na cyfrowy, rozumiany przez komputer. Przechowany w postaci cyfrowej zapis może być przetwarzany bez straty jakości. O zaletach cyfrowego zapisu dźwięku można się przekonać odsłuchując ten sam utwór nagrany na płycie CD i kasecie magnetofonowej. W naszych komputerach cyfrowo przetworzony dźwięk jest najczęściej zapisany w plikach z rozszerzeniem WAV. Prawdopodobnie każdy użytkownik Windows miał kontakt z sygnałem startowym tego systemu. Jest to klasyczny przykład próbkowanego dźwięku. Inna sprawa, że nie jest to dźwięk o jakość zadowalającej nawet niewybrednego melomana. Tak jednak nie musi być zawsze. Pliki WAV posiadają wiele parametrów charakteryzujących nagraną w nich próbkę. Najważniejsza jest informacja o częstotliwości próbkowania (w kHZ). Mówi ona, co jaki ułamek sekundy będzie dołączany nowy sampl, czyli jednostkowa porcja informacji zawierająca wszystkie dane na temat dźwięku w chwili próbkowania. Oczywiście, im częściej, tym lepiej dla nas, a gorzej dla dysku twardego. Więcej informacji o dźwięku, oznacza dużą objętość takiego pliku. Drugi parametr wskazuje na to czy dźwięk jest mono czy stereo. Wreszcie ostatni rozróżnia dźwięk szesnastobitowy i ośmiobitowy. Szesnastobitowy posiada większy zakres dynamiki sygnału, około 65 tysięcy różnych poziomów głośności, zaś dźwięk ośmiobitowy to tylko 256 głośności. Próbkowanie na komputerze nie stanowi żadnego problemu. Wystarczy podłączyć kablem dowolny sprzęt grający do wejścia karty muzycznej i uruchomić odpowiednie oprogramowanie. Najczęściej jest ono dołączone do karty, ewentualnie można skorzystać z „okienkowego" Rejestratora. Załóżmy, że jesteśmy gitarzystami i nie posiadamy słuchu idealnego (bowiem w takim przypadku posiadamy transcriba zaimplementowanego w uchu środkowym). Czy program Transcribe może nam coś zaofiarować? Oczywiście że tak. Często zdarza się, iż mamy nagrany jakiś niezły kawałek, lecz nie wiemy, jak go zagrać, bo nie posiadamy zapisu nutowego. Możemy oczywiście metodą prób i błędów odtworzyć zapis nutowy ze słuchu. Prościej będzie jednak „zagonić" do pracy Transcriba. Na początek próbkujemy fragment utworu na dysk twardy. Następnie przepuszczamy go przez „ucho" naszego programu i w efekcie otrzymujemy zapis dźwięku nuta po nucie. Teraz wystarczy wpisać to na pięciolinię z uwzględnieniem czasów trwania poszczególnych tonów i możemy grać. Innym zastosowaniem może być nagrywanie własnego głosu lub śpiewu do mikrofonu, a następnie sprawdzanie zgodności z oryginałem. Takich zastosowań można wymienić bez liku, prawdopodobnie każdy znajdzie coś dla siebie. Do poprawnej pracy Transcribe wymaga plików dźwiękowych zapisanych w standardzie mono+8 bitów, częstotliwość może być dowolna. Przed wgraniem dźwięku koniecznie musimy również podać, ile sampli ma przypadać na jedną nutę. Dostępne opcje to: 4096, 2048, 1024 i 512. Parametry te dobieramy w zależności od próbkowanej muzyki. Jeśli poddajemy obróbce szybkie solówki na gitarze, to powinniśmy ustawić mniejszą liczbę sampli, niż te dla przeciągłych tonów syntezatora.

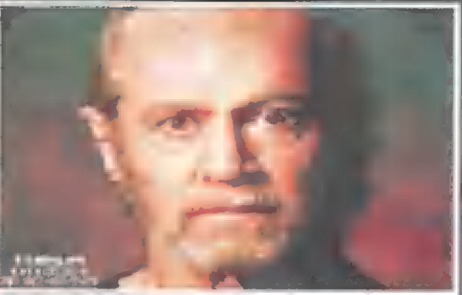
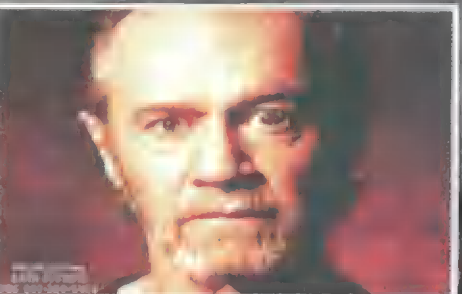
Po tym przydługim wstępie czas na zabawę z naszym plikiem dźwiękowym. Jeśli nie mamy żadnego pod ręką, to możemy skorzystać ze skali A zapisanej w pliku ascale.wav. Zaraz po wgraniu próbki do pamięci, program przejdzie do konkretów. Transcribe zbada zadane przedziały sampli pod kątem dominującej częstotliwości. W oknie po prawej stronie wypisze listę otrzymanych w ten sposób tonów, czasu, nuty, oraz oktawy. Tą czasochłonną czynność można przerwać naciskając przycisk *Stop!*. Oprócz tworzonej na bieżąco listy tonów, w dwóch pozostałych oknach umieszczone zostaną najbardziej strategiczne informacje na temat przetwarzanego pliku (ilość sampli, częstotliwość), oraz stopnia ukończenia całego procesu (w procentach). Wyniki kalkulacji mogą zostać zapisane do pliku tekstowego w podobnej konwencji, jak ■ obowiązująca w oknie wyświetlania wyników (*Save Calculations*). Po zakończeniu obliczeń możemy posługując się tablicą tonów odtwarzać zadane fragmenty próbki (*Play Section*). Wymagane jest manualne wpisanie początku i końca odgrywanej sekcji lub wybranie odpowiednich sekcji z listy obliczonych tonów. Mimo całego tego zamieszania, tak naprawdę Transcribe jest bardzo prosty w obsłudze. Opisane powyżej opcje pochodzą w większości z okna głównego programu. Dopełnieniem jego możliwości są opcje *Play* i *Options*. W nich to znajdziemy: *Play All* - odtwarzanie całej próbki, *Play Loop* - zapętlone odtwarzanie. To ostatnie zatrzymujemy wciskając *Play/Stop*. Znajdujący się w *Options, Calc Mode* służy do przełączania pomiędzy wyświetlaniem informacji o tonie i oktawie lub tylko o samym tonie. *Tunning* - dostrojenie programu do ogólnie obowiązującej konwencji 440 HZ (dźwięk uzyskiwany na kamertonie) lub zadanej przez użytkownika.

Mescalito

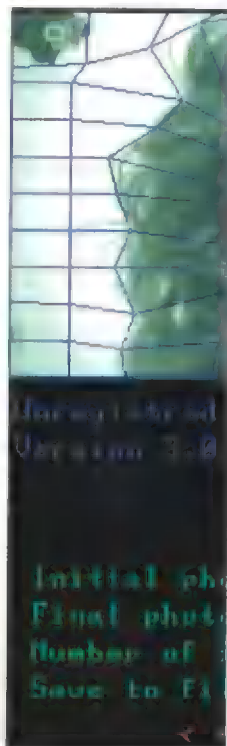
Transcribe 1.0

Środowisko:	**WINDOWS**
Autor:	**Roffi**
Konfiguracja:	**karta muzyczna**
Rejestracja:	**15 $**
Numer dysku:	**12/26**
Po spakowaniu:	**134 KB**

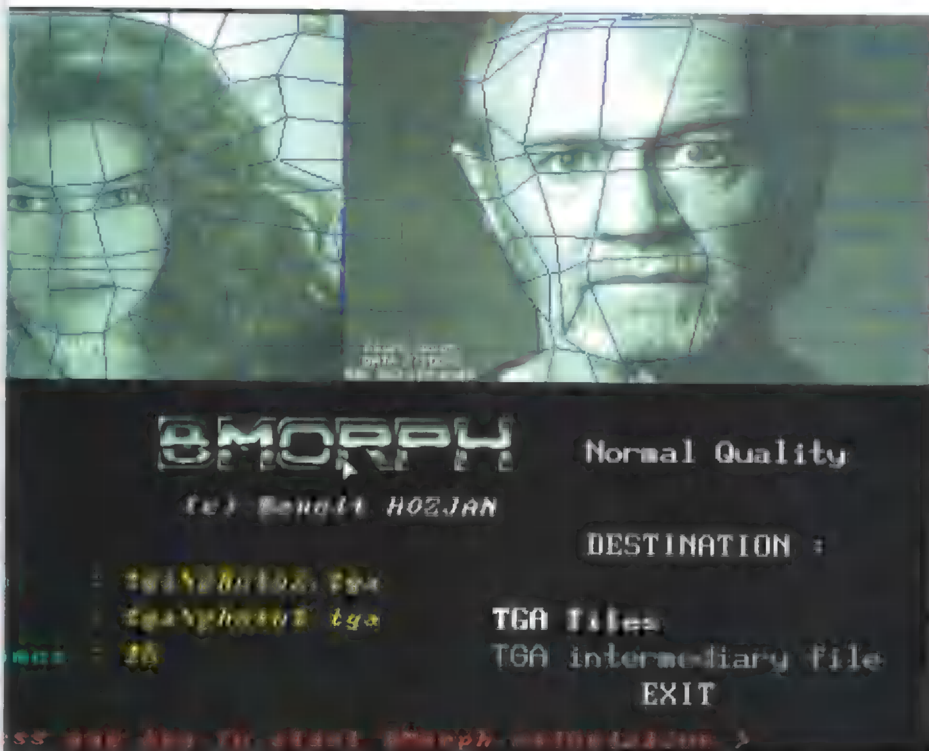
Pamiętamy rewolucję, jaką wywołał teledysk Michaela Jacksona „Black and White". Artysta ten zawsze słynął z niesłychanej rozrzutności, jeśli chodzi o swoją promocję. Wideoklipy do jego piosenek często miały budżet dorównujący drugorzędnym produkcjom hollywoodzkim. W „Black and White" Jackson wydał parę milionów dolarów na nowoczesną technikę komputerową i zastosowanie szokującego wówczas efektu morfingu - animacji serii obrazków (tam - twarzy) przemieniających się jeden w drugi, co wywołuje efekt płynnej „rzeczywistej" transformacji. Ten atrakcyjny trik, po paru latach, jest już możliwy do wywołania (oczywiście w określonym zakresie) na naszych domowych pecetach.

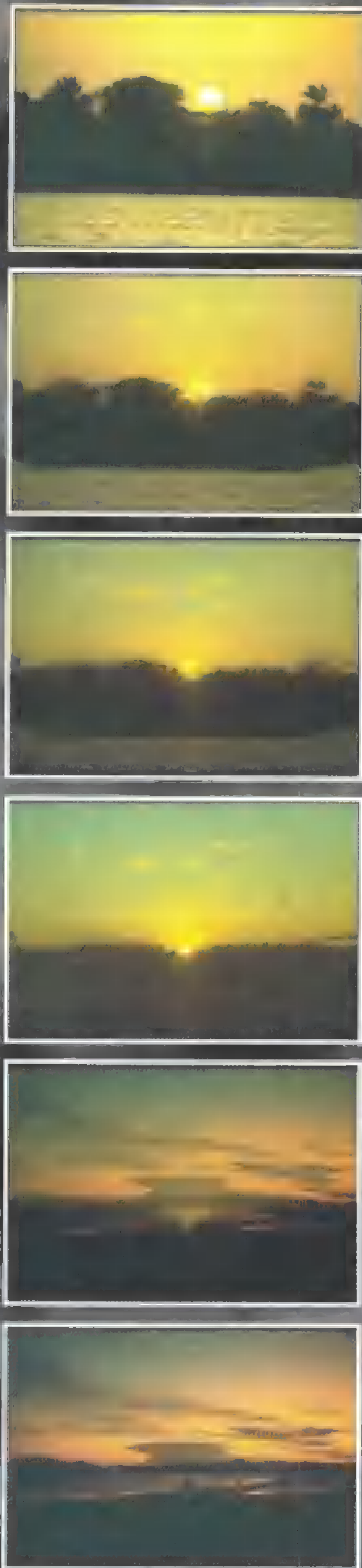


Kuchenną metodą morfing można zastosować dzięki takim programom jak PhotoMorph. Jednak najczęściej wymagają one przynajmniej 8 MB RAM, co wciąż jest poważną barierą dla wielu posiadaczy komputerów. Program, który dzisiaj prezentujemy, francuski Bmorph3, ma znacznie mniejsze wymagania, przez co pozwoli pogrążyć się w morphingowym szaleństwie właściwie każdemu. Pakiet składa się z głównego programu (Bmorph3) i z trzech programów wspomagających: The Universal Vesa (małego tsr - a pozwalającego „ukompatybilnić" na potrzeby Bmorph3 karty graficzne innego standardu niż Vesa), Flicit (program do tworzenia animacji z plików o formatach .tga i .gif) i FIXplayer (program do odtwarzania animacji zapisanych jako .fli lub .flc.). Bmorph działa w nietypowym dla nowoczesnych programów graficznych środowisku DOS. Nakłada to na niego pewne ograniczenia i utrudnienia dla użytkownika, ale wszystko po to, aby zapewnić jak najszerszy dostęp do operacji morphingu. Jakie więc trudności kryje w sobie Bmorph? Działa on w jednym trybie graficznym - Vesa 640

Z gęby

x 400 (480) - 256 kolorów. Dodatkowo, obrabia jedynie pliki w formacie .tga. Muszą to być obrazki o bardzo określonych cechach: nie mogą być skompresowane (standard RGB) i muszą mieć wielkość dokładnie 320 x 200 pikseli, tak aby ich rozmiar wynosił dokładnie 192018 bajtów. Oczywiście przeszkoda ta jest do pokonania, szczególnie dla czytelników naszego pisma (w kwietniowym numerze podaliśmy opis świetnej, a zarazem prostej w obsłudze i niezbyt wymagającej przeglądarki ThumbsPlus - w programie tym można przekształcić obrazki właściwie „do" i „z" dowolnego formatu graficznego: podczas edycji obrazka kilkamy *file, save as* i wpisujemy rozszerzenie .tga, a następnie w menu *image* wybieramy *rotate/resize* i zadajemy obrazkowi określony wymiar). Poza tym kłopot może sprawiać specjalność DOS - a, czyli potrzeba umartwiania się toporną, manualną pracą polegającą na wklepywaniu z klawiatury wszystkich opcji, parametrów i przełączników. Uruchomienie Bmorpha3 polega na określeniu położenia dwóch plików „pomiędzy którymi" ma zostać przeprowadzona operacja morfingu, podaniu ilości kroków (ramek), na których proces ma przebiegać, podaniu ścieżki do katalogu, w którym będą „złożone" poszczególne ramki i opcjonalnie - rodzaj siatki, według której obrazki „źródłowe" są przygotowywane do morfingu. Komenda do uruchomienia programu wygląda więc np. tak: bmorph tga/pic1 tga/pic2 20 anim/save. Wszystkie obrazki najłatwiej jest składować w katalogach Bmorpha3 - źródłowe w TGA, wynikowe w ANIM. Po odpaleniu mamy 256 - cio kolorowy ekran, na górze którego znajdują się dwa obrazki. Jeśli nie użyliśmy parametru piątego (siatka - dostępne w katalogu GRID), to są one pokryte regularną siatką. Za pomocą myszki można teraz ją modyfikować - kliknięcie na punkt i przemieszczenie do wybranego miejsca - aby obraz został zmieniony. Tutaj ujawnia się kolejna wada dosowego ascetyzmu Bmorpha3 - operacje na siatce są skomplikowane, nie można zobaczyć ich efektu przed rozpoczęciem morphingu, trzeba zatem wykazać się cierpliwością lub zmysłem artystyczno-fotograficzno-inżynierskim. Po naciśnięciu dowolnego klawisza rozpocznie się proces morfingu. Przebiega on w oparciu o linie siatki. Szybkość transformacji zależy od zdolności naszej maszyny: od 1-2 minut na 386 DX 25 do paru sekund na Pentium 133. Efekt (poszczególne ramki) można zobaczyć przy pomocy dowolnej przeglądarki czytającej





buzia

.tga. Ekstra funkcją pakietu Bmorph3 jest możliwość tworzenia i odtwarzania animacji. Przy pomocy programu Flicit określa się plik wynikowy, wybiera pliki źródłowe i odpowiednie opcje z pokaźnej listy (np. -i: efekt ping-ponga: poszczególne ramki „poruszają się" „do przodu" i później „z powrotem" - „odbijają się"; można też stosować korekcję, dostosowanie do standardu PAL/NTSC; itd.; omówienie innych opcji znajduje się w pliku flicit.doc). Animacja zostaje zachowana w formacie .flc. Oglądamy ją dzięki programowi FlXplayer. Bmorph3 to program - ciekawostka. Pozwala nam uczestniczyć w osiągnięciach i cieszyć się korzyściami, które dają nam nowinki przemysłu grafiki komputerowej. Oczywiście nie ma co porównywać go z aplikacjami pracującymi na stacjach graficznych Silicon. Trzeba raczej wziąć pod uwagę małe wymagania (386 z 2 MB RAM) i całkiem niezłe możliwości. Wtedy nie pozostanie nam już nic innego, jak ruszyć do przekształcenia buzi cioci w groźne oblicze wujka, albo w ... , więcej ani słowa.

Henryk Broda

Od redakcji

Osobom zainteresowanym morfingiem przypominamy, iż w numerze 1/94 PC Shareware prezentowaliśmy program RMORPH. Jego wymagania sprzętowe są dużo skromniejsze (286, 2 MB RAM), tak więc posiadacze nieco słabszych komputerów również mogą oddać się morfingowej magi.

Bmorph 3.0

Środowisko:	DOS
Autor:	Benoit Hozjan
Konfiguracja:	386 DX, VGA, 2 MB RAM
Rejestracja:	20 $
Numer dysku:	12/25
Po spakowaniu:	3 dyski

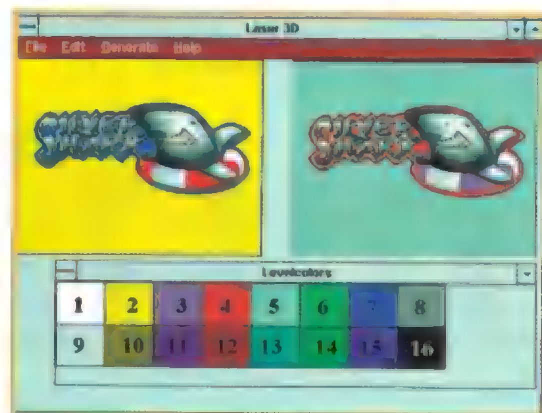


„(...) Stereogramy są niezwykle inspirującym sposobem prezentacji wyrafinowania i kompleksowości procesów przetwarzania informacji zachodzących codziennie w ludzkim oku."

Paul S. Boyer

Zobaczyć głębię

Chociaż badania nad wykorzystaniem losowo (na pierwszy rzut oka) rozmieszczonych kropek do symulowania widzenia głębi w płaskich obrazach mają już swoją historię - pierwszą pracę na ten temat opublikował Bela Julesz w 1962 roku, to dopiero niedawno nastąpił boom na stereogramowe szaleństwo. W księgarniach pojawiły się albumy poświęcone wyłącznie tego typu dziełom i nikogo nie dziwi już otrzymanie widokówki przedstawiającej plątaninę dziwacznych, powtarzających się motywów nie mających żadnego związku z podpisem „Młody gepard w pogoni za antylopą". Rzeczywiście, po skupieniu wzroku na środku tego galimatiasu i wykonaniu lekkiego „zeza" w zadziwiający sposób ukazują się sylwetki zwierząt, przedmiotów, ludzi tak realistyczne, że mamy ochotę ich dotknąć. Jednak wystarczy lekkie mrugnięcie, zmiana kąta patrzenia lub drgnięcie ręki aby obraz rozpadł się ponownie na tysiące z pozoru nie powiązanych ze sobą fragmentów. W PC Shareware kilkakrotnie poruszaliśmy już temat stereogramów (Randot w numerze 1/95, 3D-Phantasies w 5/95), widząc jednak, że ich popularność nie wygasa postanowiliśmy do niego powrócić. Doskonałym ku temu pretekstem stało się odkrycie programu pod tytułem Laser 3D o nieco innych możliwościach niż prezentowane poprzednio. Jak być może Państwo pamiętają, za pomocą obu wyżej wymienionych aplikacji mogliśmy dodawać trzeci wymiar jedynie obrazkom wygenerowanym za ich pośrednictwem. Tym razem obiektem naszej działalności może stać się dowolny obraz zapisany w szesnastokolorowym formacie BMP. Program jest po prostu konwerterem zamieniającym płaską kartkę papieru lub raczej ekran monitora w ich przestrzenny odpowiednik. Po uruchomieniu ładowany jest automatycznie przykładowy obrazek 3D zawarty prawdopodobnie w wewnętrznej strukturze pliku wykonawczego (w kartotece roboczej nie ma żadnego pliku z rozszerzeniem bmp). Na pasku menu zawarte są nazwy wszystkich grup opcji, za pośrednictwem których możemy sterować wykonywaniem programu. Pierwszym elementem wspomnianego zestawu jest podmenu *File* mieszczące funkcje związane z obsługą informacji wejściowych i wyjściowych. Przede wszystkim możemy z tego poziomu wydać polecenie wczytania pliku graficznego do dalszego przetwarzania - (opcja *Open*). Jest to standardowa funkcja otwarcia pliku w systemie Windows z możliwością przeszukiwania dysków i katalogów oraz innymi znanymi doskonale parametrami. Na podobnej zasadzie funkcjonuje przeciwstawna do niej opcja *Save* pozwalająca zapisać efekt transformacji w dowolnym miejscu na dysku (również w formacie BMP). Listę opcji tego podmenu zamyka *Exit* czyli polecenie natychmiastowego wyjścia z programu. Grupa *Edit* składa się z dwóch, niekiedy użytecznych funkcji: *Color Levels* wyświetla bieżącą paletę kolorów zaś *Copy* pozwala skopiować obrazek do schowka systemowego w celu wykorzystania w innych aplikacjach Windows. Zasadniczy sens Lasera 3D zawarty jest w podmenu *Generate*: *Go* uruchamia proces tworzenia stereogramu a *Stop* ów proces zatrzymuje. Obsługa programu jest, jak można się było przekonać, dziecinnie prosta i nie wymaga specjalistycznego przygotowania. Na zakończenie pragnę zwrócić uwagę czytelników na ostatni element menu głównego, czyli *Help*. System pomocy zawiera mnóstwo interesujących informacji dotyczących zarówno samego programu jak i idei stereogramów w ogóle, warto więc poświęcić parę chwil na jego przestudiowanie.





Yanko

Laser 3D 1.1

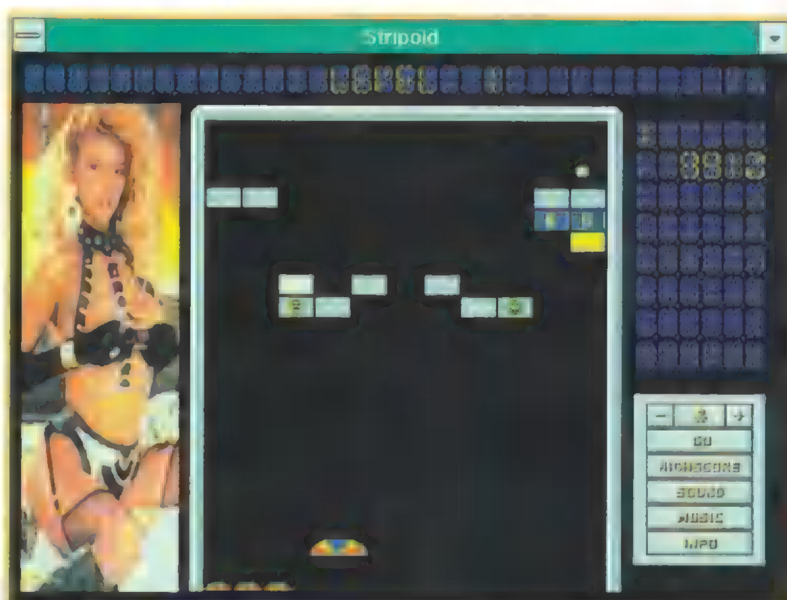
Środowisko:	WINDOWS
Autor:	Marek Jesiel
Konfiguracja:	VGA
Rejestracja:	25 $
Numer dysku:	12/23
Po spakowaniu:	153 KB

W naszej „różowej serii" kontynuujemy przegląd programów firmowanych przez Thomasa Zeha. Tym razem, wspólnie z niejakim Robertem Mundtem, wziął na warsztat kolejną klasyczną grę komputerową - Arkanoid i dodał jej nowego, lekko pikantnego smaczku. Stali czytelnicy niniejszej rubryki doskonale wiedzą, czego można się spodziewać po produktach pana Zeha: doskonała jakość oprawy audiowizualnej, łatwość obsługi, starannie dobrane kolory, słowem - prawdziwa gratka dla miłośników rozrywki spod znaku Erosa.

Różowe cegiełki

Osobiście uważam Stripoid za najlepszy z dotychczas opublikowanych programów; być może zadecydowało o tym moje przywiązanie do pierwowzoru, który był jedną z pierwszych gier komputerowych, w jakie grałem. Sądzę, że większość czytelników doskonale zna zasady gry w Arkanoid i nie muszę ich w tym miejscu szczegółowo objaśniać. Naszym zadaniem jest odbijanie piłeczki w taki sposób by zniszczyć wszystkie cegiełki na planszy. Rozgrywkę wydatnie uatrakcyjnia duża różnorodność poszczególnych plansz jak i sposób ułożenia cegiełek. Podczas wędrówki po pięćdziesięciu etapach programu możemy napotkać następujące bloczki: wypełnione jednolitym kolorem (oprócz szarego) - nie mają żadnych specjalnych właściwości, należy je po prostu strącać. Fragmenty muru - nie można ich strącić, czasami utrudniają życie, lecz równie często są pomocne. Szare bloczki - należy strącać je we właściwej kolejności, znanej tylko autorom. „Uśmiechnięte buźki" - odbijają piłeczkę w kierunku, z którego nadleciała; nie można ich strącić. Zbiorniki wody - piłeczka, która wpadnie w ich czeluść ginie bezpowrotnie (zmniejsza się zapas tak zwanych „żyć"). Kluczyki i dziurki od klucza - dopiero po strąceniu klucza możemy poszukiwać odpowiadającej mu dziurki. Bloczki z wizerunkiem naszego pojazdu odbijającego - zwiększają zapas „żyć". Bloczki oznaczone symbolem *G* - ich strącenie powoduje przyklejanie się piłeczki do pojazdu; efekt wyłącza strącenie kolejnego bloczka specjalnego. Bloczki oznaczone symbolem *L* to swego rodzaju pułapki, przytrzymują piłeczkę (nie powodując utraty „życia") do czasu gdy ponownie w nie trafimy; wówczas na planszy pojawiają się dwie piłeczki równocześnie. Bloczki oznaczone symbolem *F* trafione dwukrotnie powodują zablokowanie pojazdu. I wreszcie bloczki *S*, których trafienie pociąga za sobą najprzyjemniejsze konsekwencje a mianowicie odsłonięcie kolejnej partii obrazka znajdującego się po lewej stronie ekranu. No cóż, nie warto ukrywać, że właśnie obecność tego elementu jest największą atrakcją programu (obok wspaniałej muzyki dostępnej dla posiadaczy kart dźwiękowych). Wysokiej jakości reprodukcje aktów przeciągają wzrok i przyspieszają bicie serca. Moim zdaniem ogromną zaletą jest wykorzystanie tylko wysmakowanych zdjęć i nie popadanie w wulgarność, dzięki czemu przyjemność związana z patrzeniem na piękne dziewczyny ma charakter estetyczny. Gorąco polecam.

mruczuś



Stripoid 1.0

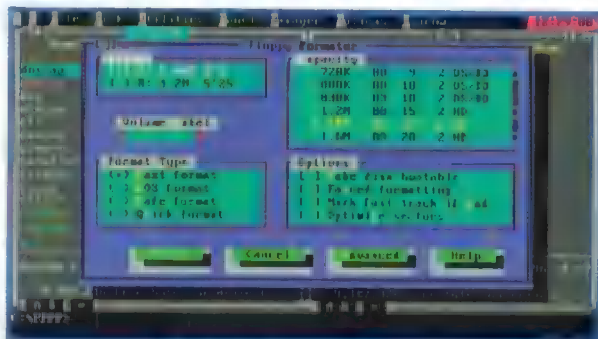
Środowisko:	WINDOWS
Autor:	Robert Mundt, Thomas Zeh
Konfiguracja:	386, VGA, 4 MB RAM, MYSZ
Rejestracja:	30 DM
Numer dysku:	12/27
Po spakowaniu:	2 dyski HD

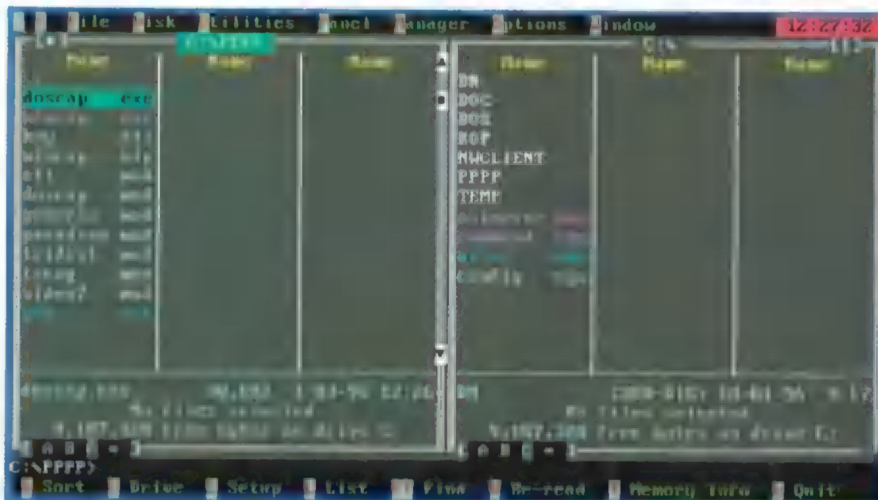
Norton Commander - program, bez którego tysiące użytkowników PC-tów nie mogłoby się obejść (a tysiące innych musiałoby się nauczyć komend DOS-a). Lecz fakt, iż jest to najpopularniejsza „dosowska" nakładka wcale nie oznacza, że jest niezastąpiona.



Dalej niż Norton

NC wyrobił w nas pewne nawyki pracy, które zgodnie z zasadą - „tresura drugą naturą człowieka", są teraz trudne do wyplenienia. Wydaje nam się, że do obejrzenia „gifa" najodpowiedniejszy jest klawisz F3, a F8 najlepiej usuwa pliki nie cieszące się naszą sympatią. Doszło do tego, że nawet w Windows, abyśmy nie czuli się zagubieni, producenci programów oferują nam narzędzia „nortonopodobne" (jak np. Speed Commander lub opisywany w 1/95 numerze Waszego ulubionego pisma Windows Commander). Pan Tudor Vladimirescu uważając, że to co dobre nie powinno być zmieniane, lecz udoskonalane, proponuje nam nortonopodobną nakładkę (na DOS-a) pod nazwą DOS Nawigator II. Faktycznie - po uruchomieniu programu (komenda - dn.com) na ekranie ukazuje się nasza znajoma, nieśmiertelna „tabelka" - ale jakże inna. Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy są ....kolory. Koniec z niebieską poświatą całego pokoju, która przechodniom na ulicy sugeruje, iż jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami czarno-białego telewizora. Program oferuje nam szeroką gamę kolorów tła tabeli, linii komend, nazw katalogów, plików wykonywalnych, graficznych, tekstowych i w ogóle wszystkiego co jest na ekranie. Pojawienie się „tabelek" od momentu wydania komendy trwa trochę dłużej niż w NC. Jest to spowodowane tym, że DN sprawdza podłączone dyski (HDD i FDD) oraz ilość wolnego na nich miejsca. Informacje te, wraz z zaznaczeniem aktywnej stacji dla danej tabelki, są cały czas uaktualniane i wyświetlane na monitorze. Na dole ekranu znajduje się linia komend wykonywanych klawiszami funkcyjnymi F2 - F10 - tak jak w „najpopularniejszej nakładce", na górze zaś pasek oferowanych opcji z rozwijanym menu. DN oferuje w sumie około 100 różnych komend, niektórych bardzo ciekawych, ale to proponuję już przetestować samemu. Program potrafi współpracować z całym mnóstwem różnych archiwizerów (ARC, ARJ, LHA, RAR, ZIP, itp. - w sumie 17). Wystarczy dany program archiwizujący wgrać do katalogu DN (zawierającego DOS Nawigatora). Program sam zadba o odpowiednie ustawienie przełączników (proponowane





przez autora można modyfikować według potrzeb) - trzeba tylko podać ścieżkę i rodzaj kompresji (Normal, Faster, Maximum), opcjonalne zabezpieczenie hasłem oraz rodzaj archiwizera. Opcja formatowania dyskietek to 12 różnych formatów, 4 metody formatowania oraz 4 funkcje - zaznaczanie błędnych klastrów, optymalizację sektorów, naprawę dyskietek („reanimator") oraz „Volume label". Program zawiera w sobie wiele użytecznych narzędzi, takich jak kalkulator, książka telefoniczna, obsługa CD, funkcja ściągania ekranów do postaci plików bitmapowych oraz dwie gry - tetris i pentix. Do ciekawszych należy opcja User Menu (standardowe wywołanie -F2) - predefiniowane są dwie komendy: „Compare" i formatowania dyskietek. Dane do User Menu znajdziemy w pliku «dn.mnu». Wzorując się na powyższym sposobie zapisu, sami możemy

zlecić wykonanie innych, indywidualnych komend, takich jak np. uruchomienie dowolnej aplikacji lub gier. Jeżeli startujemy DOS Nawigatora z pliku autoexec.bat, wystarczy nacisnąć klawisz F2 i wybrać interesujący nas program z odpowiedniego menu (rozwijane menu pozwala nam na zadeklarowanie bardzo dużej ilości wykonywanych komend). Podobną funkcję startową oferował nam zgrabnie napisany program Shumenu (opisany w numerze 1/96 PC Shareware), lecz nie może on zastąpić ani NC, ani DN, gdyż nie pozwalał na wykonanie innych działań na plikach i katalogach, a tylko uruchomienie danego programu. Po drugie, Shumenu zajmuje w pamięci operacyjnej aż 35kB, a NC 4.0 kolejne 13kB (NC 5.0 - 5kB). DOS Nawigator jest ze swoimi potrzebami - w PAO zaledwie 1kB - nie do przebicia. DN bije na głowę NC 4.0 również pod względem wygaszaczy ekranów. Ma ich do zaoferowania kilkanaście i w większości ich poziom dorównuje młodszemu z braci NC (mnie najbardziej podobają się Fire i Plasma). Przedstawiłem powyżej zalety DOS Nawigatora, a teraz może trochę o minusach, bo jak na porządny program przystało, DN posiada je również.

Przy awaryjnym restarcie komputera, gdy omijamy config.sys i autoexec.bat, przy wywołaniu DN-a, program informuje nas, że nie uruchomi się, dopóki nie będzie miał zadeklarowanego w pamięci miejsca na dwadzieścia plików (config.sys - FILE=20). W takim przypadku pozostaje nam praca bezpośrednio na komendach dosowych lub możemy przezornie na podobne chwile zachować wcześniej okrojoną wersję NC (niezbędne minimum) na dysku twardym lub dyskietce - zajmuje to niewiele miejsca. Autor udostępnia nam wersję shareware programu do testowania na 21 dni, jeżeli chcemy dalej „nawigować" - trzeba się zarejestrować (sposób rejestracji zawarty w plikach tekstowych).

Podsumowanie: Wady - konieczność zadeklarowania w config.sys File=20 oraz brak funkcji linkowania. Zalety - zajmuje w PAO tylko 1kB, łatwość posługiwania się myszką, sympatyczne wygaszacze ekranu, bardzo dużo przydatnych funkcji, prawie 100% zgodność z NC, małe wymagania sprzętowe, dobrze rozbudowana funkcja *User Menu* ... - zapewne kilka innych każdy znajdzie sam.

Irek

Dos Navigator

PC SHAREWARE

Środowisko:	DOS
Autor:	RIT Research Labs
Konfiguracja:	386 SX
Rejestracja:	35 $
Numer dysku:	12/29
Po spakowaniu:	430 KB

Program z okładki



Są takie programy, które nigdy się nie zestarzeją. Pomimo prostoty, niechęci do epatowania naszych oczu niewiarygodnymi efektami wizualnymi wytrzymują konkurencję z najnowszymi, multimedialnymi aplikacjami rozbudowanymi, zdawałoby się, do granic możliwości sprzętu. Jednym z najbardziej spektakularnych przykładów takiego programu jest Tetris - legenda wśród gier.

Gdyby wśród użytkowników komputerów PC rozpisać ankietę zawierającą pytanie o pierwszą grę z jaką się zetknęli, prawdopodobnie najwięcej głosów oddano by na Tetris. Dotychczas powstała niezliczona ilość bazujących na wyśmienitym pomyśle grupy rosyjskich informatyków programów, których tytuły w sposób jawny bądź niejawny nawiązują do pierwowzoru. Wiele spośród nich powstało jako szkolne etiudy młodych programistów, wśród których panuje wręcz moda na tworzenie własnych wersji słynnej gry. Tej modzie uległ również Tomasz Zawalski czego efektem jest prezentowana obecnie gra Megatetris. Wśród ogromnej konkurencji niełatwo znaleźć miejsce dla swojego produktu, ale tym razem chyba się udało. Wielkim atutem bieżącej realizacji jest jej strona muzyczna. Program obsługuje większość popularnych kart audiofonicznych. Wyboru i konfiguracji źródła dźwięku dokonujemy za pomocą opcji *Configuration*, w której należy podać dokładne parametry karty, takie jak numer przerwania, kanał DMA i adres portu wejścia/wyjścia. Po poprawnym skonfigurowaniu, powinniśmy usłyszeć w głośniczkach muzykę. W katalogu roboczym programu znajduje się plik tetris.mod, będący modułem muzycznym odtwarzanym podczas gry. Jeżeli standardowy moduł z jakichś powodów nam nie odpowiada, możemy w jego miejsce skopiować dowolny plik z rozszerzeniem *.mod, zmieniając jego nazwę na tetris.mod. Nieco słabszą, chociaż w granicach przyzwoitości, jest strona graficzna programu. W moim odczuciu tło jest trochę za ciemne i nie zawsze spadające klocki są na nim widoczne. Wydaje mi się również, że warto by trochę urozmaicić scenerię. Do płynności animacji nie mogę zgłosić żadnych zastrzeżeń - przeciwnie, stoi naprawdę na dobrym poziomie. Słowem, otrzymujemy dobrej jakości grę „tetrisowatą", którą można polecić zarówno osobom po raz pierwszy stykającym się z "tetrisologią", aby poznali uroki tej zabawy jak i koneserom gatunku jako kolejny eksponat do kolekcji.



(reset)

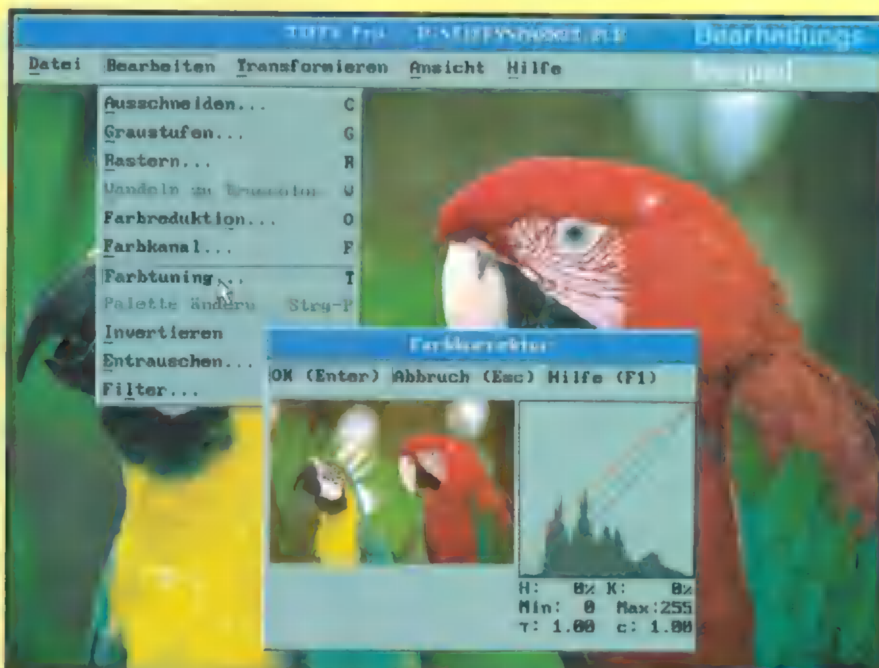
Mega Tetris

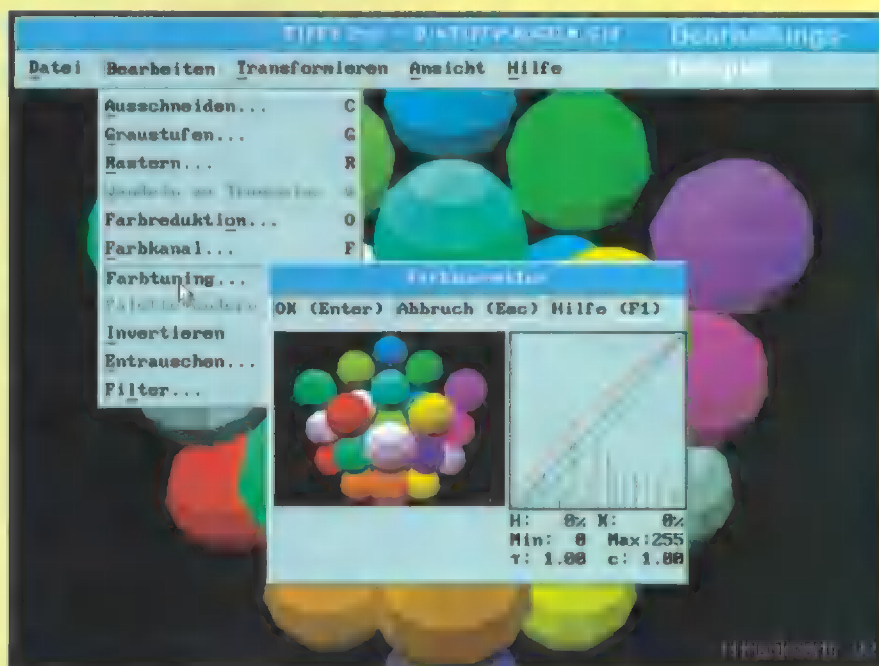
Środowisko:	DOS
Autor:	Tomasz Zawalski
Konfiguracja:	286, VGA
Rejestracja:	5 $
Numer dysku:	12/29
Po spakowaniu:	135 KB



W emitowanym kilka lat temu w polskiej telewizji serialu Davida Lyncha pod tytułem „Miasteczko Twin Peaks" jeden z bohaterów wypowiada tajemniczo brzmiące zdanie: „sowy nie są tym, czym się wydają". To z pozoru banalne stwierdzenie kryje w sobie głębsze, symboliczne znaczenie: często w otaczającej nas rzeczywistości, zdawałoby się znanej na wylot, odkrywamy ukryte elementy, których istnienia nigdy nie podejrzewaliśmy, a które radykalnie zmieniają nasz sposób patrzenia na zjawisko, przedmiot czy osobę.

Dlatego nie warto zbytnio ufać pierwszemu wrażeniu i powierzchownej analizie. Dzięki odkrywaniu niespodzianek natury możliwy jest rozwój nauki (świetnym przykładem może być biografia Alberta Einsteina, który wywrócił do góry nogami uważane dotychczas za oczywiste zasady mechaniki sformułowane przez Newtona). Również w codziennym życiu warto niektórym rzeczom uważnie się przyjrzeć. Niniejszy artykuł ma na celu skłonienie Państwa do bliższego poznania programu (a właściwie pakietu programów) TIFFY. Zwyczajna na pierwszy rzut oka przeglądarka do obrazków, tyle tylko, że zdolna do odczytywania formatu TIFF, w istocie jest czymś więcej. Zacznijmy jednak od dodatków. Oprócz głównego modułu w skład zestawu wchodzi kilka programów pomocniczych oraz grupa przykładowych obrazków. Jeżeli macie Państwo kłopoty z kartą grafiki lub chcielibyście ocenić jej jakość skorzystajcie z testera zawartego w pliku vgatest.exe, który wszechstronnie przebada Wasz system video. Program slide.exe umożliwia wygenerowanie pokazu slajdów składającego się z dowolnie wybranych obrazków. Możemy ustalić za jego pomocą odstępy czasowe pomiędzy poszczególnymi slajdami, urządzenie, ■ którym przedstawiony ma być efekt operacji (drukarka - *Drucker*, monitor - *Bildschirm*, rezygnacja - *Abbruch*) oraz włączyć lub wyłączyć zapętlenie pokazu, (*Endlos wiederholen*) i automatyczne dopasowywanie rozmiarów obrazków (*Bildgrosse automatisch anpassen*). Po zakończeniu pokazu w katalogu roboczym TIFFY powinien pojawić się plik autotfy.bat uruchamiający ostatnio stworzony slide show z poziomu systemu operacyjnego. No i wreszcie sam TIFFY - niespełna pięćset kilo rewelacyjnego programu graficznego (tak, tak...TIFFY zasługuje na to miano). Po uruchomieniu pliku wykonawczego tiffy.exe, ukazuje się, na razie niepozorny, ekran roboczy przedstawiający w trybie tekstowym strukturę katalogów na zainstalowanych napędach dysków (z wyglądu przypomina Nortona). Za jego pomocą możemy przeczesywać dyski w poszukiwaniu plików graficznych zapisanych w jednym z rozpoznawalnych przez program formatów. Już sama liczba tych formatów stanowi o sile naszego dzisiejszego bohatera: pięć







rodzajów TIFF (czarno-białe, w odcieniach szarości zapisane na 1, 2, 4, 8-miu bitach, zapisane w kolorze na 1, 2, 4, 8-miu bitach, 24-o bitowe typu Truecolor, 32-u bitowe CMYK), wszystkie typy PCX, Kodak Photo CD, JPEG/JFIF, Targa 8,16, 24 bit, Windows BMP i RLE, Compuserve GIF (nawet z przeplotem). Ponadto dostępne są podstawowe operacje dyskowe: kopiowanie plików (klawisz F3), kasowanie (F2), przenoszenie lub zmiana nazwy (F4) oraz opcja pozwalająca ustalić nową konfigurację programu (F6). Niespodzianka czeka na nas po wybraniu konkretnego pliku i wciśnięciu klawisza ENTER. Oczywiście jego zawartość jest wyświetlana na ekranie a ponadto ukazuje się u góry pasek menu (tym razem, rzecz jasna, w trybie graficznym zależnym od parametrów obrazka). Opcje wchodzące w jego skład wybiegają znacznie poza standardy dotyczące prostych przeglądarek. Pierwsza grupa - Dane (*Datei*) kontroluje operacje zapisu i odczytu informacji. Przekształcony obraz możemy zapisać na dysku przy pomocy polecenia *Speichern* (klawisz S), zaś zmodyfikowaną paletę - przy pomocy *Palette Speichern* (P). Aby uprościć wykonywanie często powtarzanych, niezmiennych sekwencji czynności wygodnie jest zdefiniować własne makro. W tym celu należy użyć polecenia *Makro aufzeichnen* (ALT+R), a następnie wykonać pożądaną sekwencję operacji posługując się klawiszami skrótu (nie należy używać w tym celu kursorów). Zakończeniem definicji makra jest ponowne wciśnięcie ALT+R lub zakończenie pracy z obrazkiem. Tak spreparowane makro możemy wywołać w dowolnej chwili poleceniem *Makro ausführen* (ALT+M). Pozostałe opcje menu *Datei* służą do wyprowadzenia obrazka na drukarkę - *Drucken* (D) oraz zakończenia działań na obrazku - *Beenden* (ESC). Najbardziej rozbudowaną częścią aplikacji jest menu *Bearbeiten* zawierające funkcje korekcji obrazu. Polecenie *Ausschneiden* (C) pozwala wyciąć fragment obrazka, *Graustufen* (G) - przekonwertować obraz kolorowy do odcieni szarości, *Rastern* (R) - dokonuje rastryzacji obrazu (kolory symulowane są kombinacjami czarnych i białych punktów) zaś *Wandeln zu Truecolor* (W) przekształca paletę kolorów na tryb Truecolor. Mocno rozbudowane są możliwości polecenia *Farbreduktion* (O) zmniejszającego liczbę barw, w jakich wyświetlany jest obraz; możemy określić typ palety wyjściowej (8 rodzajów) oraz metodę ditheringu (procedury eliminującej zniekształcenia związane z utratą części kolorów). Funkcja *Farbkanal* (F) pozwala określić aktywny kanał koloru, na którym będziemy operować (czerwony, zielony, niebieski, cyjan, magenta, żółty lub wszystkie jednocześnie), a następnie wyświetla histogram obrazu. Regulacji barw (*Farbtuning*) dokonujemy za pomocą następujących klawiszy: „+" i „-" zwiększają/zmniejszają jasność obrazu, „*" i „/" regulują kontrast, „<„ i „>" korygują współczynnik gamma obrazu, F5 i F6 regulują minimalny poziom koloru, F7 i F8 robią to samo z poziomem maksymalnym, F9 i F10 regulują współczynnik chrominancji obrazu, „." powoduje powrót do pierwotnych ustawień, SHIFT+L - załadowanie z dysku tablicy korekcji zaś SHIFT+S - zapisanie takowej. Bardzo korzystną cechą programu jest dynamiczna prezentacja wszelkich zmian zarówno na histogramie jak i w wyglądzie obrazu. Inną metodą zmiany barw jest operowanie bezpośrednio na kolorach podstawowych (RGB) palety możliwe dzięki funkcji *Palette ändern* (SHIFT+D). Bardzo łatwe jest wygenerowanie negatywu obrazu wejściowego - w tym celu wystarczy zastosować polecenie *Invertieren* (I). Interesujące działanie ma także kolejna opcja - *Entrauschen* obcinająca część informacji obrazu, co zmniejsza znacznie rozmiary pliku, w którym jest zapisany (stopień obcięcia należy tak dobrać, by operacja nie powodowała widocznego pogorszenia jakości rysunku). Ostatnim składnikiem omawianej grupy jest zestaw filtrów - *Filter* (L), zawierający standardowe elementy takie jak: filtr uśredniający (*Mittelwert*), wygładzający (*Glätten*), wyostrzający (*Schärfen*) i kilka innych. Kolejna grupa opcji - *Transformieren* zawiera składniki pozwalające modyfikować usytuowanie obrazu na ekranie. Mamy do dyspozycji obroty o 90 stopni (ALT+F1), o 180 stopni (ALT+F2), o 270 stopni (ALT+F3), odbicie lustrzane względem osi poziomej (ALT+F4), względem osi pionowej (ALT+F5), skalowanie („=") oraz skalowanie z interpolacją (resampling; klawisz „#"). Wygląd wyświetlonego obrazu modyfikują opcje zapisane w menu *Ansicht*. Za ich pomocą możemy obraz pomniejszać (klawisze 2-9), wyświetlić w naturalnej wielkości (klawisz 1), powiększyć (ALT+1-ALT+9), dopasować do rozmiarów ekranu (klawisz 0) oraz dokonać inwersji koloru tła (H). Ostatnią grupą dostępną z paska menu jest *Hilfe* czyli system pomocy, na tyle skromny, że nie warto o nim pisać (można to zaliczyć do wad programu). Jak widać, TIFFY jest pośrednim ogniwem pomiędzy przeglądarką a zaawansowanym programem graficznym. Sądzę, że oferowane przez niego możliwości powinny zadowolić większość osób zajmujących się nieprofesjonalnym przetwarzaniem obrazów. Niewielkie rozmiary, zaskakująco bogaty zestaw funkcji oraz przystępna cena czynią ten program prawdziwą gwiazdą sceny shareware.

Jan Jankowski

Tiffy Pro

Środowisko:	DOS
Autor:	Helge Hackbarth
Konfiguracja:	2 MB RAM, VGA
Rejestracja:	59 DM
Numer dysku:	12/31
Po spakowaniu:	jeden dysk

Tylko 5zł za numer



na dyskietce:

jil of jungle, convert it, brix, biorytmy, paint shop pro, dos master, electronoid



na dyskietce:

windows comander, slicks'n'slide, strip poker, zip disk, game wizard, max dir, compact disk master



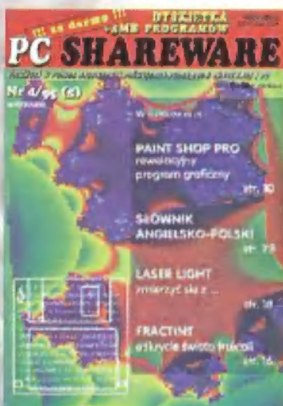
na dyskietce:

clean-up, lsize, time&chaos, save our pizzas, chomp, taipei, teleinfo, mario bros, calcurator



na dyskietce:

iniedit, pomocnik krzyżówkowicza, plug-in, chalma, international ninja rabbits, pc-config, font mania, mlfc



na dyskietce:

wallpaper carousel, disc cloner, aczar, hd-copy, start, magic boy, young picasso, laser light, start, spis dyskietek



na dyskietce:

max stow, baron baldric, professional capture system, pop format, smart paper, pc commander, rar for windows, vidvue, wykresy



na dyskietce:

acdsee, cyrus, deadline, delta, fire&ice, grajek pro, gts, home inventory, micro lathe, vbrun300.dll



na dyskietce:

ab system, all3d, bilans domowy, matdav, reakcja łańcuchowa, shumenu, body blows, vueprint



na dyskietce:

costudio, geom, periodyk, q387, portfel, puzle, rodge rock



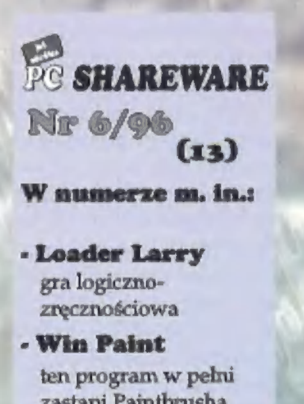
na dyskietce:

trugg, matemol, coalas, saper, life pro, acdc, misz masz



na dyskietce:

ribbons, biorytmy, lost city, educ atlas, adinf, zip menedżer, animated clock, impede



Numery poprzednie do nabycia w siedzibie redakcji lub za zaliczeniem pocztowym - cena 5 zł (50 000 st. zł)

NASZE RECENZJE



Biuro. Atrakcyjne domowe biuro korzystające z najlepszych wzorów Microsoft Office czy Perfect Office. Wraz z rdzeniem pakietu - edytorem tekstów DC-Word, arkuszem kalkulacyjnym Hot SpreadSheet i bazą danych AdHoc - dostarczone są ciekawe aplikacje i programiki do zarządzania informacją osobistą, kalendarz, książka adresowa, „analizator" budżetu domowego. Użyteczne, pomocne.

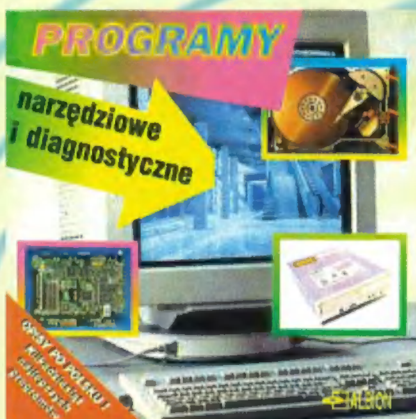
Wydawca: Albion, Cena: 26 zł



Bez dżojstika nie dotykaj. Choć kolekcja gier przedstawiona na tej płytce nie dotyczy najnowszych multimedialnych i wirtualnych super hitów, to z pewnością każdy znajdzie tu coś dla siebie. Panowie z firmy EXE wiedzą, czego chce gracz i wcisnęli na swój krążek maksimum strzelaniny, walki, ucieczki i mocnych wrażeń.

Wydawca: EXE, Cena: 25 zł





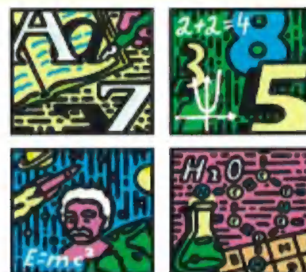
Programy narzędziowe i diagnostyczne. Każdy jest ciekawy, co właściwie kryje „w środku" jego komputer. Ale nie każdy jest profesjonalistą, żeby rozpoznać wszystkie subtelności techniczne z dokumentacji sprzętu i programów. Płytka Albionu prezentuje bogaty zestaw programów narzędziowych i diagnostycznych do zarządzania archiwami, przeszukiwania dysków, testowania sprzętu, systemu i połączeń między urządzeniami, do badania dyskietek i „leczenia" ich. Na niewielkim obszarze (ok. 100 MB) znajduje się prawdziwy skarb.

Wydawca: Albion, Cena: 26 zł



Top Gry 3, 4, 5. Trzy krążki opracowane przez twórców znanych i uznanych „składanek" takich jak Supermedia. Również tym razem mamy do czynienia z produktami najlepszych firm - z grami okupującymi pierwsze miejsca rankingów i komputerowych list przebojów. Wersje shareware i „grające dema" świetnych przygodówek, platformówek, symulacji i zręcznościówek, m.in.: Battle Beast, Abuse, The Dig, Fifa Soccer'96, Magic Carpet2, Hexen, Wetlands.

Wydawca: Albion
Cena każdej z płyt: 26 zł



Edukacyjna kolekcja. Prawdopodobnie pierwsza w naszym kraju płyta poświęcona w całości programom edukacyjnym. Krążek obsługuje menu jest w języku polskim, dodatkowo do każdego programu załączono krótki opis jego możliwości.

Wydawca:EXE Cena:25 zł



Grafika Pakiet. Zawierający zestaw SohoDraw (m.in. PaintShop Pro, SmartDraw, TopDraw) plus bonus w postaci kilkudziesięciu obrazków w formacie *.tiff, 461 nowych ciekawych fontów oraz dodatkowych przeglądarek, edytorów ikon i menedżerów fontów.

Wydawca: Albion, Cena: 26 zł



Wszystkie płyty są do nabycia w siedzibie redakcji. Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

(071) 34 120 83

Premiera krajowa A. D. 2044

W numerze CD ROM

650 MB CZYSTEJ ADRENALINY!!!

CD-ACTION

INDEKS 334561
ISSN 1426-2916
cena 9zł 50gr (95000 zł)

NR 1/96 (1)
Kwiecień - Maj

KONKURS
Wygraj napęd CD ROM

GRY
"Actua Soccer"
"A. D. 2044"
"Need for Speed"
"Mortal Kombat 3"
"The Dig"
"Tekwar"
"Warcraft 2"

NAPOLEON
Multimedialna encyklopedia

SŁOWNIK
Angielsko-polski

TESTY SPRZĘTU
Mikrofony oraz PC RADIO

KAŻDY NUMER Z PŁYTĄ CD

Magazyn można zamówić telefonicznie

tel. (0 71) 34 37 071 wew. 38
tel. /fax (0 71) 34 120 83

Na płycie gry i programy użytkowe